

Cena 4,90 PLN

PSX EXTREME

INDEX
340898

Nr 1/97

Nieoficjalny magazyn użytkowników Playstation

Przegląd
Piłki nożne
Opisy
Suikoden
Resident Evil
W przygotowaniu
Tomb Raider 2

WILDaRMS • TOTAL N84 '97 • FIGHTING IMPACT

Reilly • Voodoo Nations • Fine...

Magazyn użytkowników Playstation

Wydawca:

GRUPA
PSX

Adres redakcji:

40-173 Katowice, ul. Grabowa 3
tel. (0-32) 58 49 60, w. 22
(0-32) 58 66 11, w. 22
(0-32) 58 98 64, w. 22
fax (0-32) 58 72 65

Redaktor naczelny:

Wojciech Oczko
tel. kom. (0-601) 44 03 01

Współpracują:

Cecile
Edgar Chyła
Piotr Figliercz
Michał Kawka
Norbert Kowalczyk
Robert Ruzicki
Tomasz Staroń „Star”
Maciej Żmuda-Adamski

Oprawa graficzna:

Wojciech Borczyk
Mirosław Zawalski
Andrzej WicharySkład, łamanie
i przygotowanie do druku:AGACOM - Andrzej Błaszczak
tel. (032) 2540 870

Dział reklamy:

Sebastian Kąpien

Konto bankowe:

Bank Śląski VII o/Katowice
10501214-2200655245

Koleportale:

Compact Studio - Tadeusz Oczko
40-145 Katowice
ul. Józefowska 114/87
tel. (032) 208 27 68
tel. kom. (0-601) 51 83 22

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być
w całości lub w fragmentach kopiowane,
fotokopiarowane, reprodukcjowane, tłumaczone,
ani produkowane do formy elektronicznej,
czy też odczytywanej przez maszyny
bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności
za treść reklam i ogłoszeń.
Redakcja nie bierze materiałów nie zamówionych
oraz zastrzega sobie prawo redagowania
i skracania tekstów.

Wszystkie prawa zastrzeżone i zarezerwowane
są zastrzeżone przez ich właścicieli.
I wydobyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Screeny zostały użyte wyłącznie
w celach informacyjnych.

Od REDAKCJI

Trzymasz w ręku pierwszy numer nowego magazynu poświęconego wyłącznie konsolom Sony Playstation.

Jest on konsekwencją wydarzeń jakie mają miejsce w Polsce i na świecie. Rośnie ilość posiadanych przez użytkowników konsol, producenci dostarczają coraz więcej gier i różnego asortymentu związanego z PlayStation. Sytuacja komplikując się, stwarza zapotrzebowanie na wszelkie informacje o tym sprzęcie. W gąszczu wielu informacji przeciętny użytkownik może się zupełnie zgubić. Rolą tego pisma jest dostarczanie Wam odpowiednich informacji w formie niedrogiemu, dostępnego dla każdej kieszeni magazynu.

Znajdziesz tutaj recenzje, opisy gier, testy akcesoriów, relacje z targów gier (już w następnym numerze relacja z londyńskich targów ECTS'97) - oczywiście wszystko to tylko o PSX. Postaramy się także, aby pismo to zawieszało możliwie dużo informacji na temat rynku polskiego. Zawartość pisma podzielona na oddzielne, stałe rubryki.

Zdajemy sobie sprawę, że pismo bez ciągłego kontaktu z czytelnikami stałe się pismem martwym, więc otwarci jesteśmy na wszelkie Wasze pomysły. Liczymy na sugestie i opinie związane z pismem, które w dużym stopniu przyczynią się do kreowania jego charakteru.

Redakcję tworzą ludzie którzy znają sytuację PSX a w Polsce wręcz od podszewki, jednakże ciągle jeszcze szukamy współpracowników. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rubryce Hyde Park.

Nie wszystkie posiadane pomysły na magazyn zostały wykorzystane już w pierwszym numerze. W związku z tym możecie spodziewać się z każdym numerem zmian na lepsze, np. zwiększenia objętości pisma. Zresztą przekonacie się sami.

Redakcja



OD REDAKCJI

Wstępniak str. 5

AKTUALNOŚCI

Aktualności str. 8

W PRZYGOTOWANIU

Tomb Raider 2 str. 8

Trylogia Piłkarska str. 9

RECENZJE

Fighter Impact..... str. 19

Hexen str. 24

Little Big Adventure str. 28

Lomax str. 13

Micro Machines 3 str. 24

Porsche Challenge str. 14

Test Drive-Off Road..... str. 26

Total NBA '97..... str. 18

Vandal Hearts..... str. 22

V Rally str. 16

Wild Arms..... str. 20

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks str. 28

OPISY

Resident Evil str. 28

Sulkoden str. 34

INNE

Hyde Park str. 38

W następnym numerze str. 39



Tomb Raider 2



NHL Hitz



Wild Arms



V Rally



Sulkoden



Witam wszystkich czytelników PSX EXTREME.

Wough!

Oto wreszcie doczekaliśmy się świetnego (mam nadzieję) pisma, które zaspokoi Wasze żądze posiadania jak największej ilości informacji z nieznanego świata gier na najpopularniejszą konsolę, jaką jest oczywiście SONY PlayStation.

W dzisiejszym numerze się dostarczać. Mam co mówiąc jak największą ilość nowinek o tym co właśnie pojawia się na półkach sklepowych Europy, ale przede wszystkim w USA i Japonii, gdzie rynek gier jest zdecydowanie większy od naszego.

NORRAT



Niestety, wiele gier wydawanych w Japonii dociera do Europy z bardzo dużym opóźnieniem (np. TEKKEN 2, który pojawił się w Europie prawie pół roku po swojej premierze w Japonii), a czasami niektóre z nich

tytuły przypadają z całkowitą stratą gwarancji na konsolę. Dzięki temu będziemy mogli jednak grać w ukazujące się na PlayStation nowości zdecydowanie wcześniej. Ponadto gry w systemie NTSC chodzą dużo szybciej

niż te wydane w systemie PAL, co jest dużym atutem tego przynudającego wstępu - przejdźmy do konkretnów, czyli CO NOWEGO!

Na początek może narobić nam trochę spłaty na rynku. Która ukazała się powinna na PlayStation do końca tego roku. O ile

informacje o kontynuacji TOMB RAIDERA nie zadziwi już pewnie nikogo (artykuł o grze w tym numerze), to zapowiedzi drugiej części gier CRASH BANDICOOT i PANDEMONIUM mogą już udzielić małej porcji zorientowanych graczy. Po niedo czytując się także trzecia część gry WIPEOUT oraz oczywiście kontynuacja niesamowitej gry-horroru, jaką jest RESIDENT EVIL. Zapowiedzi jest znacznie więcej, choćby świetna APOCALYPSE z Bruce'iem Willis'em w roli głównej, kolejna trójwymiarowa platformówka PITFALL 3-D, czy długo oczekiwane pilotowe tryty jakimi na pewno były: DUKE NUKEM 3D, MDK, WARCRAFT III i RED ALERT. Lista gier jest bardzo długa i choć zaspokoić Waszą ciekawość

musiałbym cały ten artykuł poświęcić tylko i wyłącznie samym zapowiedziom, a choć jeszcze napisać kilka słów o najciekawszych tytułach, które już ukazały się na japońskich i amerykańskich rynekach. Obiecuję jednak w następnym numerze zamieścić pełny wykaz wszystkich tytułów, których wydanie zapo-

owiedzi jest znacznie więcej, choćby świetna APOCALYPSE z Bruce'iem Willis'em w roli głównej, kolejna trójwymiarowa platformówka PITFALL 3-D, czy długo oczekiwane pilotowe tryty jakimi na pewno były: DUKE NUKEM 3D, MDK, WARCRAFT III i RED ALERT. Lista gier jest bardzo długa i choć zaspokoić Waszą ciekawość musiałbym cały ten artykuł poświęcić tylko i wyłącznie samym zapowiedziom, a choć

AIR COMBAT 2



nie nigdy nie doczekaliśmy się swojej europejskiej wersji. Aby je uruchomić na naszych konsolkach, musimy dokonać zakupu dodatkowego kablika RGB, który jest bowiem wydawany w systemie NTSC i na normalne podłączenie konsoli przez standardowe wyjścia chłodzi do telewizora odbiera (je tygodniowo jako czarno-białe. Nie to jednak jest największym problemem. Choć uruchomić importowane gry na europejskiej konsoli musimy także dokonać małej modyfikacji w jej wnętrzu. SONY wprowadziła nie zabrania takiej przeróbki, jednak musimy liczyć się w

z ich PAL-owskie odpowiedniki. Jeśli zagrywałicie się w TEKKEN 2 w wersji PAL, to spróbujcie kiedyś zagrać w wersję NTSC tej gry - szybko odkryjecie, że jest wprost oszałamiająca z miłośnikami grania wreszcie jeszcze bardziej. Chociaż musimy przyznać, że są i takie tytuły, które swoją premierę mają najpierw w Europie, a dopiero po jakimś czasie pokazują się za oceanem, jak choćby wspaniałe V-RALLY, PORSCHE CHALLENGE, PROJECT X2 czy EXCALIBUR 2555 AD. Jednak generalnie w Japonii i USA wychodzą ich znac-

POY POY



Turkci. Dinosaur Hunter nie skade się na PlayStation! Acclaim zaprezentował port nad Turkiem w wersji na PSX podczas konferencji o projekcie. „Nie chcemy ukijać dwóch gry [...]”. PSX nie dysponuje odpowiednimi możliwościami [...]” - możemy przeczytać w newsach tej firmy. Cóż, porty nie są łatwe. • Firma Hudson Interactive specjalizująca się w grach platformowych postanowiła zainstalować na rynku PlayStation. Pod koniec moderny spodobać się takich gier jak Ninjaboy, Rinc, Beast Wars. • I nowa Akts przeżyła nad nową trójwymiarową bijatyką bazującą na Star Wars. W grze występować będą wszystkie znane postacie (ang): Luke Skywalker, Han Solo, Boba Fett, Darth Vader, itd. Mroczne walki wyglądają podobnie jak w Bushido Blade, przedstawiając najwspanialsze miejsca akcji z filmu. Lucas Arts obiecało wiele wirtualnych postaci, które pozwolą tajemnicę. Gra nazywać się będzie Star Wars: Masters of the Force Kati i skade się pod koniec kwietnia. • Później plotek Duke Nukem 3D nie będzie oceniany w żadnym sposób. W grze irod i postacie będą przedstawiane. Przewidziano multiplatformowe ze sobą dwóch konsol. Aby maksymalnie odzwierciedlić wersję z PC grę wyposażono w opcję Death-Match. Przewidziano 34 leveli, w tym 6 nowszych specjalnie dla PSX. Uwaga!!! Gra współprzebiegać będzie z nowymi osiągnięciami pod nazwą SONY. Później jest przewidziane na koniec tego roku. • W nowych wydaniach firmy Sony będzie do wyboru ponad 200 postaci. Będzie można wybrać samochody sportowe, farganetki oraz „BIG FOOT”y. Gra może być także nazywać „RACING TURISMO” lecz niestety nie podano jeszcze daty wydania.

U PIGULLE

wiedząc jest na przebiegu roku 1997/98

W sierpniu amerykańska firma miała kilka bardzo dobrych tytułów. AIR COMBAT 2 (japońska nazwa to ACE COMBAT 2) to świetny symulator lotów znany firmi NAMCO bijący swego poprzednika oraz inne gry tego typu przewidywał

kim niesamowitą i bardzo szczegółową grafiką oraz niesamowitą muzyką. Dla tych którzy nie chcą sobie postarać, NAMCO przygotowało inny hit: TIME CRISIS. Sprzedawana wraz ze specjalnymi płytami gra bije wszystkie wydane wcześnie

Sega Saturn nie może co się pozbierać na półkach (i nie tylko) rynku. Niesłusznie kości jakoby grę wydanych na tę konsolę jest niższą w porównaniu do PlayStation. Zdecydowanie jednak rodzynki, jakim był na pewno PANZER DRAGON 2. Ta świetna

oparta jest bowiem na tym samym kodzie i napisana przez tych samych programistów co Panzer Dragon 2. Zmieniono jednak scenariusz. Ziemie zostały zastąpione przez obcych. A Ty wraz ze swoją towarzyszką jesteś teraz jej ostatnim ratunkiem. Inną

MIT), nie powiniemy w co wcześniej miałem przyjemność pograć! Wyobraźcie sobie czterech gości na placu pełnym kamieni, rzeźb, słupów i innych niebezpiecznych rzeczy, których jedynym zadaniem jest wzajemnie obciążać się owymi przedmiotami tak, aby zrobić drugiemu jak największą krzywdę. Przy odrobinie sprytu można nawet podnieść drugiego przeciwnika i rzucić nim o ścianę. Grywalność gry, szczególnie w trybie multiplayer, jest niesamowita i sprawdzić się ona szczególnie na małych imprezach, gdy skończycie w popołudniu piwko kumple zaczynają się powoli nudzić, wtedy odpalenie POY POY'a na PlayStation wraz z podłączonym multi-kablem na 4 osoby tak poprawia atmosferę, że trzeba czuć siły aby uspokoić podnieconych towarzyszy zabawy. Również wielką przyjemnością może sprawić obicie gęby delikwenta, w wirtualnym świecie PlayStation oczywiście.

Wielkie. Z ostatnio wydanych bijatyk: dodać taką można sobie sprawić grę w drugą część TOBAL'a, czy WAR



WAR GODS



iniej tytuły w tym stylu, także DIE HARD TRILOGY czy VIRTUA COP nie Sega Saturn No właśnie, będzie

strzelaninka doczekała się swego odpowiednika na na- czy konsolę. GAMERA 2000

niezamowienie grywalną grę jest POY POY (wydana w Japonii pod nazwą PORTERS PO-



GOODS. TOBAC 2 jest zdecydowanie lepszy od swego poprzednika, zarówno pod względem graficznym, jak i głośności. Ponad 100 postaci do zdobycia, ukryte klucze i kombinacje zadowolą każdego. WARTOŚĆ można potraktować jako przedsmak tego,

To w zasadzie wszystko co przygotowałem na początek naszej znajomości. Mam nadzieję co miesiąc zaopatrywać Was coraz większą ilością ciekawych informacji, co pozwoli Wam lepiej orientować się w coraz szybciej rosnącym świecie gier na Pla-



TIME CRISIS

co zobaczymy w trójwymiarowym wydaniu MORTAL KOMBAT. Wersja na PlayStation choć lepsza od swoich odpowiedników na PC czy Nintendo 64, nie jest jednak graficznie dopracowana do perfekcji - gra się w nią jednak mimo wszystko bardzo przyjemnie. Na koniec, leddy znużać nam się już strzelanie, zabijanie i katowanie, proponuję ostatni hit w Japonii, gry logiczno-zręcznościowej o nazwie INTELLIGENT CUBE. Nie jest to typowe nudzące ustawianie klocków, wpisówi przedwzrostu - w trójwymiarowej scenarii musimy tak ustawiać i niszczyć nie nas boki ścian aby układać sobie w nich przejście jednocześnie obsługując o to by nie spaść w otaczającą nas powieć. Wygląda na białą z masłem i w rzeczywistości jednak to pięknie trudne zadanie - dlatego wysoki współczynnik inteligencji bardzo się tutaj przydaje.

Na sam koniec zostawiłem sobie jeszcze jedną informację o bardzo dobrze zapowiadającej się grze, która powinna się ukazać w tym roku, a mianowicie METAL GEAR SOLID. W tej nowej sztafecie firmy KONAMI akcja toczy się niczym w świetnie zrobionym filmie, a perfekcyjnie dobrana muzyka i znajdujące się w ciągłym ruchu kamery śledzące poczynania naszego bohatera dają wrażenie autentycznego uczestniczenia w akcji. To co zobaczylem na teledysku z gry zaprezentowanym na targach gier E3 w Atlancie tego lata po prostu pozwoli mi na kolanie i długo jeszcze wpatrywałem się w pusty ekran otrzymując się z tego co przed chwilą widziałem. Chciałbym, aby każda gra sprawiała na mnie takie wrażenie, czego sobie i wszystkim czytelnikom PSX EXTREME gorąco życzę.

NORBY

Skala Ocen

Poniżej przedstawiamy znaczenia piktogramów użytych do ostatecznej oceny gier



ta gra to tragiczne nieporozumienie

ta grę może kupić tylko wyjątkowy zapaleniec i wyłącznie na własne ryzyko



ta gra to nawet nie-ty pomyśl, choć mogło być trochę lepiej

ta gra jest świetna, konsola wygląda na nieco przegrzaną a recenzent otrzymał spory rachunek za prąd



absolutne cuda, ta gra jest wspaniała pod każdym względem, praca w redakcji ustala - wszyscy grają

Uwaga:

Ocena liczonego nie musi być odpowiednią oceną czytelników

Gdy dostałem grę Tomb Raider nie mogłem grać w nic innego. Pamiętam, że chwiliłem się znajomym w pracy, że ukończyłem kolejny poziom gry i nie mogłem się przez cały dzień doczekać, aż znowu będę w domu aby spędzić noc z Larą Croft...

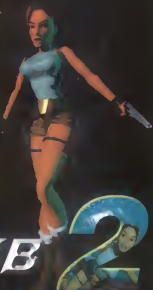
Ona jest prawie doskonała, wszystko jest na swoim miejscu i nic jej nie brakuje. Warto zaznaczyć, że wersja PALowa jest trochę wolna (jedynie 25 klatek na sekundę) - ale to już wina systemu (tak ten system NTSC). Bardzo się ucieszyłem, gdy dotarła do mnie wiadomość, że będzie kolejny części tej gry. Portując postarłem się przedstawić Wam informacje o innowacjach i zmianach w grze.

Z tego co mówię autorzy, gra TOMB RAIDER 2 będzie jeszcze bardziej dopracowana. Pojawia się również nowa grafika i wiele szczegółów zostanie dopracowanych do perfekcji. Będą tam mogli zobaczyć jak przy strzale ręką Lary odskakuje do tyłu. Pojawia się również nowa broń m.in. łuski (do zlatywania rekinów pod wodą). Do gry wprowadzono również więcej takich jak wielkie psy lub niebezpieczni słudzy kontrahentów. Każdy wcielił sobie pod

uwagę niekiedy skargi graczy i postanowił rozbudować poziom w przestrzeni oraz dodać więcej różnorodnych zagadek aby gra na dłuższych postawach się nie nudziła. Warto też zauważyć, że Lara będzie miała różne stroje w których będzie się potrafiła - typowe ubranie oraz UWAAGA: kostium kąpielowy! Zwiększy się także liczba ruchów bohaterki, będzie mogła m.in. wejść pod wodę, wspiąć się po skałach (a nie tylko przysiadnąć się tak jak w pierwszej części) i linie - możliwości będą ogromne. Z tego co autorzy przedstawił to grafika przedstawia się naprawdę super (jak to widział z Wenecji). Warto jeszcze wspomnieć o akcji gry - będzie się ona toczyć w trzech miejscach: najpierw w Wenecji, gdzie trzeba odnaleźć szaradzię; następnie pod morzem (Tibet), a na końcu w kaskadach pod Murami Chłaski. Już głosić plotki - może jeszcze dojdzie czwarta lokalizacja.

Podsumowując, nie mogę się doczekać zakończenia prac na grę (pozwól mi jeszcze kilka miesięcy). Ci którzy skończyli pierwszą część gry wiedzcie na co czekają a pozostałym polecam zakup TOMB RAIDER'a.

Cale



TOMB RAIDER

Dagger of Xian

Trylogia Piłkarska



Na PlayStation powstało już dosyć sporo symulacji rozgrywek piłkarskich, dlatego postanowiliśmy przetestować te najpopularniejsze, aby pomóc Wam w wyborze faworyta. Pod lupę wzięliśmy większość dostępnych na rynku tytułów, z których wybraliśmy naszym zdaniem trzy najlepsze, a z wynikami przeprowadzonych testów będziecie mogli zapoznać się już za chwilę.

Poniżej prezentujemy listę gier, które brałyśmy uwagę przy selekcji:	
ACTUA SOCCER	(GREMLIN)
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	(GREMLIN)
ADIDAS POWER SOCCER	(PSYGNOSIS)
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97	(PSYGNOSIS)
GOAL STORM'96	(KONAMI)
RIFA SOCCER '96	(ELECTRONIC ARTS)
RIFA SOCCER '97	(ELECTRONIC ARTS)
ISS DELUXE	(KONAMI)
ISS PRO (GOAL STORM'97)	(KONAMI)
OLYMPIC SOCCER	(U.S. GOLD)
ON-SIDE SOCCER	(TELSTAR)
PRIME GOAL EX	(NAMCO)
STRIKER'96	(RAGE)

Nasz wybór padł na ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97, RIFA SOCCER '97 oraz ISS PRO. Przy wyborze tych tytułów superowaliśmy się przede wszystkim ich popularnością w kraju. Największy kłopot sprawiły nam ACTUA SOCCER i ADIDAS POWER SOCCER '97, ponieważ obie gry są u nas dosyć popularne. Zdecydowaliśmy się więc na ADIDAS'a, gdyż zgodnie uważamy, że ACTUA mimo lepszej grafiki ma zdecydowanie słabszą grywalność. Z wyborem pozostałych dwóch tytułów nie było najmniejszych problemów, przy FIFA '97 i ISS PRO cisła konkurencja odpada. Ustanowiliśmy 10 różnych kategorii, w których oceniliśmy każdą grę przyznając jej odpowiednią liczbę punktów z przedziału od zera (najlepiej) do dziesięciu (najgorszej). Na końcu podliczyliśmy zdobyte punkty i wyłoniliśmy fawo-

ryta. Aby nie przesadzać przechodzimy do prezentacji wyników naszego testu.

1. CZŁOŁÓWKA

❖ ADIDAS '97 - Bardzo ładne, renerdowane demo przed Adidas'em '97 zostało rozpoczęte z poprzedniej wersji gry, skrócono je jednak niezmiennie dodano kilka elementów, które naszym zdaniem poprawiły jednak efekt końcowy. PSYGNOSIS mogłoby się bardziej postarać i wyrenderować całkiem nową czołówkę. Mimo wszystko prezentuje się ona dosyć okazale i zaskakuje na wysoką ocenę (7 pkt.).



❖ FIFA '97 - Fila zabłysła na rynku właśnie dzięki niesamowitym efektom filmowym, zresztą ludzie z ELECTRONIC ARTS znani są z robienia wysokiej jakości filmów w swoich grach (spójrzmy chociaż na filmy w NEED FOR SPEED, które dla wielu są lepsze niż sama gra). Włączając Fila aż się prosi aby po raz kolejny obejrzeć te świetnie zmontowane filmy - czego mogą nam tylko zazdrościć nasi biedni użytkownicy Nintendo 64, nie dostający na swoim karteliku nic oprócz okrojonej wersji samej gry. Fila pod tym względem

jest zdecydowanym faworytem i dostaje niemalże maksymalną ocenę (9 pkt.).

❖ ISS PRO - Niewielu ludzi z KONAMI nie prezentują przed grą żadnej czołówki, oprócz wyrenderowanej animacji logo swojej firmy za co dostają aż 1 punkt.

A szkoda (-1 pkt.)

2. GRAFIKA

❖ ADIDAS '97 - Na pierwszy rzut oka grafika wydaje się być słaba i mało szczegółowa (razą wyjątkowo płaskie trybony). W czasie gry zauważamy jednak korektywnie zmiany w porównaniu do pierwszych części gry, np. lepiej teksturowane murawy boiska poprawiające zdecydowanie obraz gry. Rozmieszczenie symboli informacyjnych na ekranie jest bardzo dobre, nie odciąża



naszego widoku od przebiegu akcji, mapka boiska u dołu ekranu bardzo dobrze spełnia swoje zadanie - tutaj w sumie gra prezentuje się całkiem ciekawie (5 pkt.)

❖ FIFA 97 - Grafika w Fife jest dosyć podobna do Adidas'a, dostrzegamy jednak lepiej dopracowane trybuny i trochę większą ilość detali, niż natomiast prawie całkowicie brak jakościowych symboli informacyjnych na ekranie (oprócz zegara). Dużym plusem w Fife jest także możliwość gry w hal, dzięki czemu gra nabiera innego wymiaru, za co dostaje ciut wyższą ocenę (7 pkt.)

❖ ISS PRO - Zdecydowanie najlepsza oprawa graficzna jest właśnie w ISS PRO. Niesamowicie ładnie, uginająca się cała w bramce, świetne trybuny, niesamowicie nisko, różne rodzaje stadionów sprawiają, że w takiej scenarii gra się doskonale. Wszystkie informacje przetworzone na ekranie są bardzo czytelne, za co w sumie gra dostaje nienajwyższą notę (8 pkt.)

3. EFEKTY DŹWIKOWE:

❖ ADIDAS 97 - Całkiem przyzwoite odgłosy kopania i odbijania się piłki, takiś np. Publiczność od czasu do czasu reaguje na zmianę sytuacji na boisku (np. gwizdami), a komentator mimo iż odgrywa się rzadko i zazwyczaj tylko komentuje pracę sądownią, to nie jest nudny i nie przeszkadza w grze (8 pkt.)



Brak odgłosów kopania piłki, taki i podobny brzmienie walory dźwiękowe gry. Także komentator pozostawia wiele do życzenia, gdyż poza kilkoma standardowymi odzywkami, długim powtóraniem i wymusną nazwą w trakcie gry nie potrafi zbyt dobrze komentować przebiegu akcji gry. Fife 97 ponadto jako jedyna z opisywanych piłek działa w Dolby Surround, dzięki czemu ocena dźwięku nie jest aż tak dramatycznie niska (5 pkt.)

❖ ISS PRO - Gra ta posiada naprawdę bardzo czysty i wyraźny dźwięk. Wyraźne odgłosy kopania piłki sprawiają, że jeszcze bardziej wciągamy się w przebieg gry. Komentator ma na prawdę bogaty zestaw zwrotek do każdej sytuacji i trzeba bardzo długo pograć, aby zacząć się powtarzać. Bardzo emocjonalnie reaguje na sytuację powijając na boisku, okazuje komentarze poczynając od sędziemu, podwiera się po strzale goali cały czas uczestnicząc w przebiegu gry. W czasie gry możemy także w każdej chwili zmienić język komentatora na angielski, francuski bądź niemiecki, choć musimy osobno przyznać, że najwię-



szce wrażenie zrobił na nas komentator w języku polskiej wersji gry, który „nie zamykał się” przez całe spotkanie i szkodzi, że w wersji rosyjskiej nie mamy do wyboru jako opcję tak ze włączenia oryginalnego, japońskiego komentatora. Jedynym minusem jest brak reakcji publiczności na przebieg spotkania, przez co gra nie otrzymuje maksymalnej noty (5 pkt.).

4. POSTACIE I ANIMACJA:

❖ ADIDAS 97 - Zawodnicy w Adidas'ie wyglądają stosunkowo prosto. Posiadają stosunkowo mało detali, a ich ruchy czasami bywają dosyć sztywnie. Mimo wszystko mają oni dużo możliwości poruszania się, a znając ukryte kombinacje klawiszy możemy uderzyć piłkę w bardzo różny sposób. Gdyby postacie były ładniej teksturowane ocena zapewne byłaby jeszcze wyższa (8 pkt.).

❖ FIFA 97 - Na pierwszy rzut oka Fife znówu sprawta najlepiej, wszakże, gdyż gracze i postacie wydają się być dopracowane do perfekcji, wystarczy jednak rozegrać kilka meczy i brzożym się przypieknąć aby stwierdzić, że kontury twarzy każdej postaci są takie same (zniekształcają się tylko włosy i kolor skóry), zawodnicy ciągle biegają przyspieszając i wszyscy wyglądają podobnie. Denerwującym jest także fakt, że praktycznie przy każdym strzale nasz zawodnik zatrzymuje się i dokładnie uderza w piłkę, przez co ilość kombinacji strzału jest także bardzo ograniczona i ogólna ocena jest dosyć niska (4 pkt.)

❖ ISS PRO - W tym miejscu chcielibyśmy po prostu napisać PERFECT i przejść do następnego punktu, ale choć trochę podzielimy się się z Waszymi wrażeniami na temat grafiki postaci i animacji w ISS PRO, która jest po prostu niesamowita. Każdy zawodnik (mimo iż podpisany przekreślonymi nazwiskami)

pisze do swego odpowiednika niemalże idealnie - podobne sylwetka, wysokość, kolor włosów a nawet takie szczegóły jak wzgry - wszystko jest idealnie odwzorowane. Stroje są dopracowane do perfekcji, idealnie prezentują swoje rzeczywiste oryginały, widać nawet godła narodowe zawodników w czasach również logotyp producentów sprzętu sportowego. Sama animacja zawodników jest także idealna, czyste, naturalne ruchy, minśtwo kombinacji strzałów z akcji, wsłupów, podan - fruk kołnych oparowanie nie jest aż tak trudną sztuką sprawiającą, że w tej kategorii gra nie ma sobie równych i zasługuje na maksymalną ocenę (10 pkt.)



5. BRAMKARZE:

❖ ADIDAS 97 - Wydaje nam się, że kwestie zachowania bramkarzy jest także ważną sprawą i zasługuje na odrębne potraktowanie. Bramkarze w Adidasie są nie do zdarcia. Łapą prawie wszystko i bardzo trudno jest im strzelić bramkę. Gole najczęściej padają po kilkukrotnych dołkach, chociaż dosyć często zdarza się, że bramkarz nie potrafi obronić strzału



zadanie z polowy boiska. W sumie jednak boryc pod uwagę całą grę to wydaje się, że taka postawa bramkarzy nawet do niej pasuje, za co gra dostaje dość wysoką notę (7 pkt.).

❖ FIFA 97 - Po rozegraniu kilku meczy stwierdzamy że bramkarze w Fife są strasznie słabi i potrafią puścić nawet po kilkunastu golach w jednym meczu, co czasami bywa bardzo frustrujące (4 pkt.).

❖ ISS PRO - Bardzo dobry poziom bramkarzy, lepiej lewie piłki przy trudniejszych muszą już więcej popracować i idealnie pasują do gry. Ich zachowanie jest bardzo realistyczne, sami oceniają sytuację, wychodzą z bramki bądź nie, a zasłonięci przez mur zawodników w czasie wykonywania rzutu wolnego bezradnie patrzą na wpadającą po całym strzale piłkę do bramki. Jednak jak każdemu zdarzają im się różne wpadki i potem zostaje już tylko płacz i zgryzane języków (3 pkt.).



FIFA 97

dyspozycji mamy aż 13 formacji oraz 8 strategii, włączanych w dowolnym momencie przyciskiem SELECT na joysticku. Wybór odpowiedniej formacji na autentycznie odwzorowane w ustawieniu zawodników na boisku pod-

czas grze, dość możemy przywoływać się do tego rozstawienia, co pomaga w planowaniu dokładnych akcji. ISS PRO zdecydowanie najlepiej prezentuje się w tej kategorii, za co dostaje bardzo wysoką ilość punktów (9 pkt.).



ISS PRO - W tej kategorii

6. SKŁADY I DRUŻYNY:

❖ ACIDAS97 -

Największym atutem Acida's są bardzo aktualne składy drużyn. Do dyspozycji mamy 55 reprezentacji (w tym Polska) oraz ligi angielską, francuską, niemiecką, włoską, hiszpańską i tzw. TOP 20, gdzie znajdujemy między innymi nawet Widzew Łódź z nawet całkiem aktualnym składem. Wszystkie nazwiska są poprawne i łączna ocena jest dość wysoka (7 pkt.).



ACIDAS97

❖ FIFA 97 - W tym miejscu duży plus dla Fity i radość dla wielu fanów pikarskich - do dyspozycji mamy 250 międzynarodowych drużyn (w tym Polska, niestety z dawno nie aktualnym składem, identycznym co w Fife 96), wszystkie z oryginalnymi nazwiskami, a ponadto ligi z krajów: Niemcy, Francja, Anglia, Brazylia, USA, Szwecja, Hiszpania, Szwajcaria, Holandia, Meksyk i Włochy, które to powinny zadowolić większość z Was (8 pkt.).

❖ ISS PRO - Wypada tutaj ocenić przy swoich konkurentach, tylko 32 drużyny narodowe (brak Polski), poprzekrojane nazwiska, brak drużyn ligowych - to są na prawdę duże braki i szkoda że o tym zapomniano (4 pkt.).

7. TAKTYKA GRY:

❖ ACIDAS97 - Niestety, praktycznie oprócz siedmiu możliwości ustawienia zawodników na boisku (formacji) nie mamy zbyt wiele jak kontrolować strategię gry. Zawodnicy nie potrafią realizować jakiejś specjalnej taktyki gry poruszając się tylko dobrze nie wyznaczonych wcześniej pozycjach, stąd słaba ocena w tej kategorii (4 pkt.).



8. ROZGRYWKI:

❖ ACIDAS97 - Do naszej dyspozycji mamy Friendly Match (czyli standardowy jeden mecz do rozegrania dowolnymi drużynami), Tournament (do wyboru kilka pucharów) oraz standardowy Season, czyli wszystkie podstawowe rozrywki jakie dobra piłka mieć powinna. W sumie bardzo dobra ocena (8 pkt.).

❖ FIFA 97 - Tutaj także bardzo ładny wybór: Friendly, League (liga), Tournament (nieco mniej rozbudowany niż w Acida's) oraz Playoff (komputer łączy nam przeciwników całkowicie losowo). Do tak rozbudowanego wachlarza rozrywek też nie można mieć większych zastrzeżeń, jednak ocena minimalnie niższa od Acida's (7 pkt.).

❖ ISS PRO - Rozrywki to jeden z niewielu troche słabiej rozwiniętych elementów gry. Do dyspozycji mamy Exhibition (nawet Friendly Match) oraz International League (rozrywki 16 drużyn) oraz International Cup (3 grup po



ISS PRO - W tej kategorii

4 drużyny). Trudną brakuje większego zróżnicowania rozgrywek w tak dobrej grze, stąd słabsza ocena (8 pkt.)

9. WYKONANIE:

❖ **ADIDAS'97** - Wykonanie i obsługa gry nie są znacznie w grach, przy których planujemy spędzić duży czas. Adidas ma bardzo ładną i funkcjonalną oprawę. Menu, chociaż jest bardzo rozbudowane, to nie ma najmniejszych kłopotów z jego obsługą. Wyborów opcji jest bardzo mało, wszystkie ładują się szybko i sprawnie, gra posiada możliwość gry na więcej niż 2 osoby przy użyciu multi-tap'a (w sumie grać mogą 4 osoby, po 2 w każdej drużynie), w pełni obsługuje memory card'a i łącznie otrzymuje bardzo wysoką ocenę (9 pkt.)

❖ **FIFA'97** - Menu główne nie wygląda zbyt atrakcyjnie, ale byłoby nawet dość funkcjonalne gdyby nie straszne opóźnienia w jego obsłudze spowodowane ciągłym dogrywaniem danych z kompaktu. Także samo ładowanie gry duży się niesamowicie, a na ekranie nie ma żadnego paska informacyjnego o



Fifa 97

ktoś załadowanych już danych (który występuje zarówno w ADIDAS'ie jak i ISS PRO). Jako plus możemy wprawdzie zaliczyć teoretyczną możliwość gry aż 8 osób (przez multi-tap'y), ale w praktyce gra szałaje po podłączeniu 5-go joystick'a, tak więc w sumie „bezpiecznie” możemy grać jednocześnie 4 osoby. Gra obsługuje memory card'a i w sumie dostaje przeciętną ocenę (5 pkt.)



Adidas'97 - Gra

❖ **ISS PRO** - Głównym atutem gry jest jej szybkość ładowania. Menu główne, choć nie tak atrakcyjne i rozbudowane w Adidas'ie, jest bardzo funkcjonalne i łatwe w obsłudze. Niestety, maksymalnie można grać tylko „na dwie osoby”, choć istnieje świetna opcja gry dwóch graczy w jednej drużynie, trzeba jednak trochę popracować aby dobrze zgrać się z partnerem. Gra obsługuje oczywiście memory card'a, a sąg wyszłą od Fity ocenę zadowolającą dość szybko przyjeżdża ładowania (8 pkt.).

❖ **ISS PRO** - To jest właśnie TO! Taką grę nie brakowało. ISS PRO ma wprawdzie samowolną grywalność. Sprawa ta, że nawet najgorszy przeciwnik gier sportowych, który zarzekł się, że takie gry nigdy ich nie zainteresują, wyłącza swoje przygodowe

czy strategię i zaskakują do gry. A jak ktoś już zacznie grać w ISS PRO to ciężko go odstąpić. Przekonał się o tym nawet w redakcji naszej prasy. Niechęć grane jest niesamowicie i śmiesznie, że trudno jest znaleźć bardziej i dłuższą grywalną grę na rynku. Aby się o tym przekonać, trzeba samemu w to zagrać, a nie pozostawiać tylko dać największą możliwą ocenę, która i tak będzie o wiele za małą (10 pkt.)

Podsumowanie najlepszych piłek nożnych na PSX:

1. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 73 pkt.
2. ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97 68 pkt.
3. FIFA SOCCER '97 58 pkt.

Jak więc widzimy, ISS PRO górą. Różnice punktowe nie oddają jednak w pełni różnicy w graniu. O ile piłki te różnią się poszczególnymi elementami, FIFA ma lepsze czołowe linowe, w ADIDAS podobnie nam się obsługa menu głównego, to najważniejszym elementem pozostaje ciągle grywalność, a tutaj ISS PRO nie ma sobie równych. Dla koneserów sztuki piłkarskiej zostanie ciągle ten niedosyt, że poprzednio nazwiska piłkarzy, że nie możemy rozegrać pełnego sezonu piłkarskiego, ale ISS PRO i tak pozostanie na długo naszym faworytem. Czekamy oczywiście już z niecierpliwością na FIFA'98 i inne piłkarskie pozycje, ale obawiam się, że nie przetrą one tej świetnej gry... chyba, że KONAMI zrobi nam za rok jeszcze większą niespodziankę wypuszczając GOAL STORM '98, czego sobie i Wam wszystkim życzymy.



ISS Pro

10. GRYWALNOŚĆ:

❖ **ADIDAS'97** - Wzorem pozorom (słownikowo siebie grał i i smagają) Adidas posiada niepowtarzalną grywalność. Jak tylko „poczujesz klimat” gry, to nie możesz się od niej oderwać. Idealna kombinacja ruchu i ułożenia strzałów jeszcze podnosi wrażenia. Do momentu ukazania się ISS PRO było to nasze ulubione piłka nożna za co stypuje wysoką ocenę (8 pkt.)

❖ **FIFA'97** - Jest to zdecydowanie najsłabsza strona tej gry. O ile we wszystkich pozostałych kategoriach można było dopatrzeć się jako



Adidas'97

Piłkę kopali i gry opisywał: Norbert i Miesz z pomocą całej redakcji (Głównie przy ISS PRO)



Lomax



Konsola PSX powstała z myślą o młodszej części społeczeństwa. Mimo to, większość gier na PSX wydaje się być stworzona dla dorosłych. Czy małe mogłyby się bawić w *RESIDENT EVIL* czy *LEGACY OF KAIN*, gdzie krew leje się strumieniami, a przemoc obecna jest w każdej minucie gry? Również *Tekken* i *Soul Blade* nie uczą niczego dobrego. Na sytuację tą zareagowała firma *PSYGNOSIS* wydając, idealną dla najmłodszych, platformówkę *LOMAX*.



Włączając grę w pewnym momencie sam nie wiedziałem czy włożyłem dobrą płytę, gdyż podczas uruchamiania gry widziałem Lemminga, potem znowu Lemminga. Może pomyślałem, że to błąd, ale nie, to jest właśnie Lomax. To dla dzieci, więc Lemmingi? Dlatego, że Lemmingi są przeobrażeniem PSY-

GNOSIS, która to zadecydowała do swej platformówki zatrudnić wistnie je.

W grze wcielamy się w postaci Lemmingsa o imieniu Lomax. Idąc praktycznie cały czas w prawo musimy przycisnąć do wody lub przepędzić gdzieś przez rośnię (niech ktoś nie myśli że zabijac) różne stworzenia i potworki, które przeszkadzają nam w podróży. Co pewien czas na naszej drodze możemy spotkać wiszące w powietrzu czapki, dzięki którym zyskujemy cenne pomoce. Po przejściu naprawdę wielu leveli w końcu osiągniemy cel - ratujemy lemminga z rąk złego czarownika (nie mylić z Gargamel).

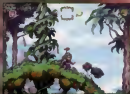
Podczas gry towarzyszy nam wesoła, szybka i rytmiczna muzyka (Delby Sound), która zmienia się, gdy piszacho-

dzimy do następnego levelu. Gra jest pełna kolorów, które w połączeniu z bezbłędną animacją postaci robią niesamowicie przyjemne wrażenie. Miłe, piękne, a co najważniejsze bezkrwawe otoczenie robi z tej gry produkt dla każdego malucha. Oczywiście grę polecam również starszym fanom gier platformowych, zaapokali zapewne wszystkie ich oczekiwania. Dłazi tylko jedno, gra, żeby przetrwać, jest na wyższych poziomach trochę za trudna jak na młodego gracza, ale może to i dobrze, jest to doskonała wprowadzaka do gier dla starszych odbiorców, które wymagają sprawnego i pewnego przygotowania.

Sauwka



Grafika
Muzyka
Wydawnictwo



PORSCHE

challenge

Gra komputerowa jest chyba naszą formą reklamy, no nie? Tak właśnie pomyśleli sobie bossowie koncernu Porsche i oś Sony przy współpracy z wyżej wymienioną firmą wydało nowe wydanie Porsche Challenge. Gra ta promuje oczywiście nowy model Porsche - Boxster.

W tym wydaniu gra ma więcej niż jedną osobę. Jednego spośród graczy wybieramy na kierowcę

techniki motion - capture, dzięki czemu zachowują się oni bardzo naturalnie. Zgadnijcie, jakim wspaniałym dysponują każdy z nich? Tak, tak, oczywiście Porsche Boxster, chociaż auto zawsze takie samo (no, może poza kolorem), to poszczególne kierowcy zachowują się bardzo różnie, zależy to od temperamenti i stylu jazdy każdego z osobna. Ja wybrałem sobie kabitkę zwana Nikita (taką ja znam to co, e?

W tym wydaniu gra ma więcej niż jedną osobę. Jednego spośród graczy wybieramy na kierowcę

techniki motion - capture, dzięki czemu zachowują się oni bardzo naturalnie. Zgadnijcie, jakim wspaniałym dysponują każdy z nich? Tak, tak, oczywiście Porsche Boxster, chociaż auto zawsze takie samo (no, może poza kolorem), to poszczególne kierowcy zachowują się bardzo różnie, zależy to od temperamenti i stylu jazdy każdego z osobna. Ja wybrałem sobie kabitkę zwana Nikita (taką ja znam to co, e?



TAKA-BO

Najwyższy samochód ze wspaniałym przyśpieszeniem i łatwym sterowaniem. Ze względu na słabą przyczepność jest wyzwaniem dla doświadczonych graczy.

inną stronę, a to skrock itd. Po wygraniu opcji Championslip uzyskujemy Mirror ode ten, wszyscy wyglądają jak w odbiciu lustra.



W tym wydaniu gra ma więcej niż jedną osobę. Jednego spośród graczy wybieramy na kierowcę

W tym wydaniu gra ma więcej niż jedną osobę. Jednego spośród graczy wybieramy na kierowcę



DAN

Jeden z dwóch najlepszych Porsche w tej klasie, „lepi się” do drogi, prawie nie traci na przyspieszeniu i opornie reaguje na ruchy kierownicy. Samochód dla doświadczonych graczy, ale za sprawą jego

Samochód drewnianej klasy, trochę szybszy od Dan's i Rachel. Porsche Beate's jest najtaniej, co ma dodatki wpływ na przybliżenie, że to polowywanie skrytek sprawiła dużą trudność pomagającą ciemności.



Jeżeli jeden bardzo szybki samochód. Wyjątkowo lekki co sprawia, że osiąga znakomite rezultaty, wymagając jednocześnie od gracza dużej umiejętności.



Od strony górnego gniazda przebiega sieć barwnych włókien, które tworzą szeregokolorowe drobne reklamy, wysyłają one powolne czy migające mrowy, straszące mrowy.



odzwierciedlenia zachowania pojedynku. Podczas wysiłku naprawę czuje się samochód. Na muzykę składają się przyjemne



kwadralki. Nie
wiem jak Wy, ale ja
pędząc za średnią prędko-
ścią 200 km/h lubię posłuchać czeg-
oś ciekawszego. Bez zarzutu są
za to słaby strzępki. Pomija-
ją już wyde znikła i piski opon,
ale... beczka w pobliżu plaży wy-

raznie słyszmy odgłosy pisków (mowy?), niedaleko przjazdów kolejowych nierzadko się usłyszeć całzegawczy dzwonek, niby drobiazg, a cieszę. Jako dodatkowy atrakcję autorzy umieszcili na końcu kilkunastowy filmik, opowiadający o powstawaniu i osiągnięciach Bortona. Podsumowując, całość robi naprawdę dobre, solidne wrażenie. Jeśli podobał Ci się Ridge Racer, to nie ma siły, żebyś nie polubił PORSCHE CHALLENGE. Poza tym, może to być jedyna możliwość poszerzenia takim cackiem...



Grafika ☒
 Muzyka ☒
 Gry ☒



*Samochód z podobnymi parametrami jak wós Dan's, co oznacza, że jest ciężki oraz ma sil-
Es to trzymie*

Der einzige
als d'wie
denkungs
derzeit.

W sumie będzie tym zwyczajem przyciśnięcie
poprzedniemu redukcję wag. Wywarło to niekorzyst-
ny wpływ na przyciśnięcie, co maszynowo utru-
dniało istniejące pokonywanie zakrętów. Wła-
dźca klasy, o para-
matryce znacznik
legarych od wózków
Dane i Rachel, dla
wzrostu - nowo-



Na Playstation jest już, wydawaloby się wystarczająca ilość gier o tematyce samochodowej. A mimo to francuska firma Infogrames, znana choćby z serii „Alone in the Dark”, wypuszcza na rynek kolejną samochodówkę pod nazwą „V-Rally”.

Jest to gra, która bodźce różniące od typowych konsolowych wydźwięków różnica ta wpływa zdecydowanie korzystnie na ocenę „V Rally”. Samą grą to raczej symulator niż typowe konsolowe wyścigi typu Ridge Racer, gdzie poruszamy się po zwykłych torach. Krasobrazy i trasy „V Rally” bardziej przypominają rajd Paris-Dakar. Wpływa to znacznie na poziom trudności, ale i na zniechędzenie przy pierwszych próbach gry. Najmniejsze dostrzeżenie pobocza powoduje „zobojawienie” samochodu, podczas gdy w Ridge Racer czy Need For Speed starcie się o pobocze powoduje jedynie zniechęcenie. Jedyną „Tale Jazania” samochodem, w którym niekorzystnie jedynie na układ nerwowy gracza, może być to chęć powiększenia zysku ze sprzedaży padów. Każde gracie polecamy - z nerwów oczywiście - grając w V Rally. Ale nie można powiedzieć, że gra jest o niczego gładziej od pierwszych kilku (kilkunastu) przejazdów samochodem zaczyna jeździć tak, jak byłby tego chorek, i gra okazuje się bardzo satysfakcjonująca. O dyspozycji mamy wiele możliwości, z których większość jest rodzinnego pochodzenia informacja

e zatem mamy Peugeot 106, Peugeot 306, Citroen Saxo czy Renault Megane w dwóch wersjach, są również inne: Ford, Mitsubishi i takle tam. Każdy z tych samochodów zachowuje się w charakterystyczny dla siebie sposób. Jak przystało na prawdziwego ruda możemy

podsterowności, itp. Na początku po-
łożym Peugota 106, gdyż nie jest zbyt
szybki, a co
za tym idzie
łatwy do
opanowa-
nia przy
pierwszych
próbach
przejazdu.
W czasie
jazdy sły-
szymy po-
mocny głos pilota, który to uprzedza
nas o zakrętach i innych niebezpiecz-
nych przesko-
dach, wzywa
lak w awarii.

udogodnień, nie zawsze zależy od
wiedzący, co powoduje jednolite
nie" oraz
lym, idąc
straty co
su w gro
ponaszam
ciępe w
trasach i
różay ci
warunkach
pobudow



wym nądzine, oprócz tego na ekranie widzimy strzałki o kierunku zgodnym ze zbliżającym się zakretem, mimo tak wielu

ponowio, co dla niektórych graczy może mieć duże znaczenie. Cieszą się wolą poziomu, tak zawsze było od niezapamiętanych czasów i już. Połączeniu konsoli można oczywiście pomieścić czwartą. Do dyspozycji są dwie opcje gry Arcade, gdzie czas otrzymujemy dopiero po zakończeniu „checkpointa”, lub Championship, w którym czas po prostu płynie. Do dyspozycji są dwa ujęcia kamery: zewnętrzne z widoku kierowcy oraz z kamery umieszczonej za pojazdem. Zdrowia mnie brak typowego widoku deski rozdzielczej, co jest wydzwolone się niezbędne w każdym symulatorze? Grafikę w grze jest okropnie

W Rally



ledno, „dozreć się” można do samochodów, które miano różnych kształtów wyglądają zaskakująco podobnie. Muzyka jest szybka i ostra, przeznaczona wyłącznie dla fanów rockowo-metalowych klimatów. Kto to widział w erze techno robić takie coś (nie każdy kocha techno - reszta relikcji)? Być może w firmie Infogrames nie lubią taniec? Mogli przynaj-

mniej pogodzić le dwa gatunki muzyki. Gra nie posiada intro, filmów, animacji, ani nic tego typu. Jedynymi „animacjami” są replay'e, w których to możemy zmieniać ujęcia kamer.

Mimo niedogodności dźwiękowo-muzycznych cała gra to naprawdę warty zakupu produkt. Jesteśmy gotowi napisać, że jest to najlepsza samochodówka na Playstation. Obowią-

kowy - mimo tak ogromnej liczby gier tego typu na PSX - zakup każdego maniaaka samochodowych wylogów, choć zapewne wielu „normalnych”, typowych graczy także znajdzie tu coś dla siebie. Może pienieże kontakty z grą nie wróżą ciekawej i długiej zabawy, lecz czas leczy rany i po chwili rozrywka jest super, a gra zasługuje na wysokie noty.

Szefetu



1 2
3 4



V Rally oferuje nam duże zróżnicowanie terenów i warunków pogodowych

- 1 - na drogach gruntowych obowiązuje ograniczenie prędkości do 30 km/h
- 2 - tak kończy się jazda „na gazie”
- 3 - autostrada A-4
- 4 - „ciemno wszędzie, głucho wszędzie...”



Grafika... 5
Muzyka... 4
Grywalność... 4



TOTAL

To jest... ze w koszykówkę naj-
piej grają Amerykanie, ale gry i tej
dyscypliny sport... z megalomanią



Europejszczyk

Ponad rok temu na naszej kon-
solce zarządził Total NBA 96. Teraz
europejsko oddział Sony dostarczył
nam kontynuację tej wspaniałej gry,
czyli wersję ze znacznikiem '97. To, co
pewnie rzuci się w oczy to świetna
grafika. Światło oraz sylwetki zawo-



zawców grających to najlepszy Mo'Nin
Capture jaki widziałem. Poza tym,
kardynal koszykarz posiada wygląd i
umiejętności odpowiadające rzeczy-
wistości. Wszystko jest po prostu tak,
jak być powinno - widać, że program
tworzyli fachowcy. W porównaniu z
"jedynką" znacznie poprawne uległy
szybkość oraz dynamika gry. Można
przeprześcić naprawić wspania-
ły konty... po w dalszej mierze ulepsze-
no, iż możemy sobie doskonale wybrać
zawodnika, którego chcemy podać
piłkę. Z ogromną łatwością wykonuje
się wszystkie rodzaje ataków, z
których kardynal okraszony jest replay-
em. Oczywiście oglądamy w zwolnio-
nym tempie możemy każdą akcję i to
z różnych kamer, polecam się z do-
piśnięciem "action". Także efektem dźwię-
kowym nie można wiele zarzucić. Ko-
mentarz jest naprawdę dobry, choć
jak to zwykle bywa jego ilość me-
czach zmniejszy jego lekkość na pamięć.
Trochę też kurczy, że publiczność
gromkimi "yeeh" kwituje zdobywanie
punktów również przez drugą przy-
jeżdźną (ach, gdzie te gry z na-
szych stadionów).

Dostępne są trzy tryby gry: Sim-
ulation - wszystkie przepisy jak w re-
czywistości, Arcade - chybłe zabawy,
oraz Custom - tam ustawiamy reguły.



na, polecam wybrać sobie ulubioną
drużynę, rozegrać cały zasadniczy se-
zon, potem playoffs... i już tylko wielki
finał!

W Total NBA 97 możemy stworzyć
gra, to również bogata baza danych
statystycznych o każdym zawodniku
ligi NBA. Podoba mi się jednak to, że
takich nazwisk jak Jordan, O'Neal czy
Barkley. Ten problem został uszczel-

najlepsza koszykarka wszechciet-
form.

Pobit



Grafika... 5
Muzyka... 5
Grywalność... 4



ko jakoby rozciągają. Przykładowo,
zamiast Barkley'a strzela gola bez
fotografii i nazwiska, ale za to z jego
umiejętnościami. Na szczęście cała
reszta (Malone, O'Leary, Ewing...) jest
już dostępna w grze.



Na uwagę zasługuje jeszcze opcja
tworzenia własnych graczy. Wybe-
rzesz czołowych zawodników, odpowiesz
go nazwiskiem, ustalysz wzrost, wagę,
umiejętności i wybierzesz do wybra-
nego zespołu. Oczywiście wszystkich
stworzonych przez siebie zawodników
można nagrać na kartę pamięci.
Wszystko to składa się na ten wpra-
wany, niesamowicie grywalny pro-
dukt.

W moim odczuciu jest to

NBA

działów odbijają się w doskonały wy-
świetlonym parkiecie. Samo poru-

Podsumowując, radocha
grania jest wprost przegro-



Fighter's Impact



"Bijatyk. Ci u nas dostatek" - jak mawiają starzy górnicy. Włóczęgie-jednak firma TAITO nie zna tego powie-

dzienia, ponieważ obdarzyła nas swoim produktem z dopłatami bijatyk pt. FIGHTER'S IMPACT. Niby następnie mee-
dobicie dostę-

na na naszą ulubioną konsole. Jednak zawiera one przynajmniej dwie nowe rzeczy niż dotychczas spotykane w innych grach tego typu. Nie jest to oczywiście liczba zawodników, bo jest ich tylko dwunastu, łącznie z dodatkowymi i z Big Boss'em. Pierwszą innowacją jest tutaj wybór stylu walki wojownika. Wyjątkowo za-

wodników ma do wyboru jeden z trzech stylów, na przykład SHIROH - Hika, Karate i Street Fight. Możliwość tej nie mają tylko postacie dodatkowe, które swój styl mają już określony. Drugą z nowości jest COMBO DE MAMBO, dostępny po pierwszym ukończeniu gry. Wskazywałoby na zawodni-

ków. Pod tę śmieszoną nazwą kryje się opcja praktyczna, w której oprócz normalnego przeciwnika, możesz rozbić pod wybrany kłosek na jedyne przysięgawce kłosa. Opcja ta nie przewyższa jakiejś dotychczasowej.

skomplikowana w użyciu, lecz po pewnym czasie, metodę prób i błędów

dostępnym do tego jak się na posługiwac. Ale jest jeszcze coś SPEED. Gra jest niesamowicie dynamiczna i

kombosy trzeba wykonywać w mgnieniu oka. Reszka przeciwników na Twoje pozycje, bywają nieskąd błyskawicznie i kończą się bólem. To by było na tyle co do innowacji, bo poza tym gra nie wyróżnia się niczym szczególnym spośród innych bijatyk. Grafika jest przeciętna (oczywiście technicznie), a

muzyka mało dla ucha, ale jest to to zauważalna. Co do efektów dźwiękowych to jak wyżej. Gra jak na razie nie jest dostępna w wersji PAL, więc do testów użyłem jej amerykańską wersję. Znając życie i szybkość wydawania PAL ówskich wersji gier na PlayStation to jeszcze na nią poczekał. Rozumując gra nie była rewolucyjna i przeznaczona raczej dla mi-

niaków mordobito, jak u. Reszta "konceptów" może zagradzić i zapominac.

EDOME



Grafika... 2
Muzyka... 3
Grywalność... 4

WILD ARMS

WILD ARMS Ważący miłośnicy rolpijów (i nie tylko) z niecierpliwością wyczekują na Final Fantasy 7. Tymczasem inni producenci nie śpią i oto pojawiła



sie gra, która w moim mniemaniu może stać się dla FF7 nieprzebraną konkurencją. Mowa tu o najnowszej produkcji z Japonii o nazwie WILD ARMS. Na początku przewspaniało manga-wo było. Muszę się w tym miejscu przyznać, że do miłośników mangi nie należę, ale to co zobaczyłem kazało mi gruntownie zmodyfikować moje poglądy. Mówię Wam, to jest nawet lepsze niż demo z Soul Edge! No, ale do-

tych zachwyłów, w końcu najważniejsze jeszcze przed nami. Na początku kilka słów o fabule. Filęwa znowu znalazła się w niebezpieczeństwie. Kilku demonicz-

nych kolegów postanowiło sobie dla lewej! rozrywkę zniszczyć ten piękny świat. Jek podaje legendy, ponad 1000 lat temu ludzkość przy wsparciu sfarów zdołała zwyciężyć Zio. Teraz powróciło Ono ślinięsze i ma

całkiem nowe oblicze. Twoim zadaniem Graczu, będzie spensjonowanie olbrzymiego światła, wielu miast, jekie, Trzeba będzie wypełnić wiele misji, zabić dziesiątki, a nawet setki potworów. Ci, co lubią sobie sami dobrać

członków drużyny będą nieco zawiedzeni. Drużyna jest etela i składa się z trzech osób: benity (jedyny nie posiadający zdolności magicznych, mogący za to

posługiwać się takimi zabawkami jak płatek czy bazooka...), poszukiwacza przygód (silny, do brze wielczy), oraz czero-dziejki (jak same nazwa wskazuje). Jednakże początkowo całe trojke się nie zna i

trzeba każdą postać wypełnić określenie zadania, aby po jakimś czasie się połączyć, tworząc w ten sposób team uwalniający świat od zług ciemności. Grafika jest po prostu świetna. Łatwo można dostrzec mroństwo

drobnych szczegółów jak np. to, że po wdepnięciu w kalutę postać zostanie przez chwilę mokra stąd. Celność wyglądu słiczna, aż miło to grać. Generacja ob-



widuje widok z góry, ale sama walka przypomina już trochę wymarzone mordobicie. I chociaż wiemy na tury, to kamera szaleje niemal jak w najlepszych bijatykach. Prezentuje się to wszystko naprawdę efektownie. Także muzyka to male arcydzieło. Zmieniam się ona w zależności od zaistniałej sytuacji, bądź miejsca, w jakim się aktualnie znajdujemy. I tak, z jednej strony mamy utwory bardzo spokojne i optymistyczne



na, a z drugiej strony i dynamiczna. Same granie jest niesłychanie proste. Interfejs użytkownika skonstruowany został bardzo przyjaźnie, jeśli np. nie wiesz do czego służy dany przedmiot lub co robi dana ikona, to wy-

starczy ją podświetlić i nacisnąć klawisz z trójkątem, a natychmiast pojawi się stosowny komentarz. Oczywiście podstawny angielskiego miłe widziane. Jedyną do czego można się przyczepić, to pewna linowość akcji.

Jeżeli ktoś zadał nam pytanie, na które należy odpowiedzieć "tak" lub "nie", to będzie się ono pojawiało dopóty, dopóki nie udzieli się właściwej odpowiedzi. Ale bądź co bądź, jakimś istotnym markantem to to na pew-

no nie jest. Na zakończenie powiem jeszcze, że dotychczas były dwie takie gry, które każały mi śpić po nocach - Resident Evil i Tomb Raider. Teraz do tych pozycji dołączył WILD ARMS. Na co więc jeszcze czekasz? Filgała Cię potrzebuje...

Rtbr



...Na początek przewiepanie mangowe intro. Muszę się w tym miejscu przyznać, że do miłośników mangi nie należę, ale to co zobaczyłem kazalo mi gruntownie zweryfikować moje poglądy. Mówię Wam, to jest nawet lepsze niż demo z Soul Edge...



Vandal Hearts

Pod znakiem słynnego SUNKO DEN (opie w tym numerze) firma KONAMI etykietuje ponownie. Nie jest to jednak, jak zakładaliśmy, kolejny



kontynuacja ostatniego przeboju. VANDAL HEARTS to nie tylko zupełnie nowa fabuła oraz bohaterowie, ale i całkowicie odmienny rodzaj gry. W przypadku poprzednich mieliśmy do czynienia z klasycznym RPG, natomiast VANDAL HEARTS stanowi kompromis pomiędzy właśnie RPG a grą taktyczną. I tak jak SUNKO DEN sterował nam do zwiedzania spory kawałek świata - trzeba było rozmawiać z ludźmi, zaciągać ich do drużyny i w ogóle wszystko spoczywało na naszej głowie - tak tutaj esencją gry jest walka. Głównym zadaniem gracza

jest wybranie na mapie punktu docelowego i potem już tylko odpowiadnie pokierowanie iocami bitwy. Netomiast „czarna robotę”,

czyli owe gadanie z ludźmi i marzenie się o całej naszej odwal za nas drużyna. My musimy jedynie

od czasu do czasu skoczyć do sklepu po lepsze uzbrojenie, ewentualnie dokupić takie rzeczy jak energoelna roślina czy odtrutki. Konieczne jest także zadbanie o awans. Każdy członek drużyny może (e nawet powinien) być awansowany co doświadczenia stopni do-

świadczenia, podnoszą mu się wtedy umiejętności, rośnie siła oraz niezawodność. Dodatkowo, zaraz przy pierwszym ewencie można zmienić profesję niektórych zawodników. Na przykład kucznika da się przemianować na gościa mogącego latać nad wodą. Przynajmniej jeden taki „ja-



strząb” powinien w drużynie być.

G r a podzielona jest na sześć rozdziałów, od zwię-

nie całej intrygi, poprzez początkowe zwycięstwa, do końcowego (jak zwykle) tryumfu i dobra. Przyjdzie nam sto-

czyć minstwo walk, z których nie każda będzie polegała na totalnym zniszczeniu sił wroga. Zdarzają się tu także „rodzinki” jak konieczność urzadzanie zasadzki, czy po prostu przedarcie się na drugi koniec miasta, chroniąc przy tym za wszelką cenę swojego szefa. Jednak generalnie zasada jest jedna - żyj i nie daj być innym. A chociaż ostatnio można stały się strategię rozgrywane w czasie rzeczywistym, tutaj walka odbywa się na tury. Bardzo ważnym czynnikiem jest odpowiednie wykorzystanie właściwości terenu (drzewo, wznie-
słość...) przy rozmieszczeniu postaci w celu przygotowanie ataku lub obrony, czasem warto też będzie podzielić drużynę na dwie



edyną grupę. Podczas jednej tury każdy może przebiec się w pewnym polu oraz wykonać określoną czynność np. zalekować



być uzupełnić zapasy energii. Podczas startu bezpośrednich najeźźystw jest zajęcie przeciwnika od tyłu (tu nikt nie wie co to znaczy tak pisać), taki atak pozwala na więcej energii życiowej no (nie ma ryzyka, że ktoś zdoła uderzyć). Bywają również tacy twórcy, których da się wyeliminować jedynie poprzez uderzenie w głowę. Takie problemy nie dotyczą oczywiście czarnoksiężników, których ogranicza tylko pole działania danego czaru. A musicie wiedzieć, że



bardzo cenię się także łucznicy. Stale zwiększa się zasięg strzału i skuteczność strzał, co przy specyfice niektórych misji może stać się głównym, decydującym czynnikiem. Dużym ułatwieniem jest możliwość negowania stanu gry podczas walki, można dzięki temu przeciwić w cięższej sytuacji kilka różnych

wariantów, co niejednokrotnie wydatnie wpływa na przebieg rozgrywki. Jeżeli chodzi o gra-

niuch kamery. Poza tym, wszystko jest niesamowicie kolorowe i chociaż mogłoby być lepiej, to trzeba

na wrażeń.

Podsumowując, VANDAL HEARTS to produkt niesamowicie wciągający, zapierający

się przez niego o całym świecie. Jednakże uproszczenia polegające na tym, że praktycznie pozwolono graczowi możliwości swobodnego podróżyowania po świecie, oraz istnienia jednej możliwości zakończenia, poważnie wpłynęły na skrócenie czasu zabawy. Grę można spokojnie ukończyć w tydzień, a chciałoby się więcej, dużo więcej.

Piotrek



fię, to początkowo nie robi ona zbyt dobrego wrażenia. Zwykle VGA to nie

przynajmniej, że ta niska rozdzielczość przestaje być po pewnym czasie aż tak



widoczna. Oprawa dźwiękowa też niczym specjalnym się nie wyróżnia. Grunt, że dobrze się przy tym gra i nie ma potrzeby nerwowego wyciszenia głosu. Warto jeszcze zwrócić uwagę na jakieś inne od tego co nam się dzieje, serwoje, sekwencje początkowe. Mimo, że jest bardzo krótko, robi naprawdę całos-

PS. dla tych, którzy mają kłopoty z ukończeniem gry za miesiąc opublikujemy opis

Grafika	4
Muzyka	3
Grywalność	5



Hexen

Wieloletni mistrz i z wieloletnią historią. W grze jest wiele elementów fantastycznych, które były niedostępne dla graczy. W grze jest wiele elementów fantastycznych, które były niedostępne dla graczy. W grze jest wiele elementów fantastycznych, które były niedostępne dla graczy.



no wersja na PlayStation. Wzrucam komputera i nagle wrota i szoki! Czy mam przed sobą superkonsole czy też niedzielną 386? Ryzykuję, że ta gra będzie z przodu, a maluszką jeżdżącą po

na Mount Everest. No dobra kula głośnych oddechów i czuję przybić się grafice - argh! pikselowa wrona się w oczy jak rozpalone żelazo. Przy zbliżeniach potwory zamieniają się w białawą kupkę



przypadkowo dobranych elementów. Podobnie rzecz ma się ze sołtanami i całą resztą. I jakby tego było jeszcze mało, to pomimo tych graficznych "ekstazawagand" i zabójczej prędkości gra wcale nie chodzi nadtył płynnie. Jedynie co się łutaj na w miarę przyzwyczajam.

W tym poziomie, to oprawa dźwiękowa. Ah, jeszcze jedno - jeden save zajmuje aż 15 bloków (?!), czyli całą standardową kartę pamięci. Zastanawiam się po co takie gry w ogóle się wydają. Nie dość, że tak długo czekamy na

grę, to się do grania. A przecież można było włożyć więcej pracy w chociażby kosmetyczne poprawki, w końcu jakich specjalnych wyznań i sprzętowych "Heaven" na pewno nie ma. Biorąc pod uwagę świetny klimat

grafiki, mogła to być naprawdę siła przyciągania.

Plawek

Grafika	2
Muzyka	3
Grywalność	2



Micro Machines 3

Micro Machines 3 Firma Codemasters specjalizuje się w grach prostych, lecz nieprawdopodobnie wciągających. Takim właśnie produktem jest Micro Machines 3. W grze jeżdżymy małymi samochodkami po stołach.



połączam opcję "Driving School", gdzie można nauczyć się ogólnych zasad jazdy panujących w grze. Po tych lekcjach możemy zacząć właściwą rozgrywkę. Do wyboru mamy posiadaczy wyścigów lub cioci karmy. W każdym wyścigu startuje pięć samochodków, która

zależnie od scenarii są inne. Czyli w poszukiwaniu są to autka terenowe na białym wyścigu



gówki itd. Scenariusze są przegolowane bardzo starannie co polepsza grywalność i umila rozgrywkę. Samochodki przeuwają się z gracza to znaczy nieprawdopodobnie płynnie. Grafika jest kolorowa, a wszystkie obiekty na trasach (łącznie z naszymi autkami) w pełni trójwymiarowe. Muzyka i efekty dźwiękowe znakomicie uzupełniają się z resztą gry. Zabawa jest świetna, lecz gra dopiero wtedy rozwija skrzy-

da, gdy do konwoju zapraszamy kolegów. Warto zakupić rozdzielacz padów i w czwórkę pomykać po tych zakurczonych trasach. Kupując sobie gwo (bezaalkoholowe oczywiście) tworzymy niezapomniany wieczór z grą. Ogólnie gra jest wyśmienita i polecam ją każdemu amatorowi (amatorom) dobrej zabawy.

Sarkis



Grafika	5
Muzyka	4
Grywalność	5



Kiedyś dawno, dawno temu powstała firma ACCOLADE. Firma ta zasłynęła na wszystkich platformach z serii gier pt.: TEST DRIVE. Każdy starszy gracz napewno pamięta ten tytuł, a dla informacji młodszych powiem, że był to swego czasu naprawdę wielki hit. Później firma próbowała tego i tamtego, były jakieś sporty, przygodówki itp., ale nic nie było już takim przebojem. Accolade postanowiło więc udzielić wrota, w czym byli najlepsi i tak oto powstała gra TEST DRIVE: OFF ROAD. Są to wyścigi samochodów terenowych. W grze do wyboru są cztery pojazdy: HUMMER, JEEP WRANGLER,



CHEVROLET oraz LAND ROVER. Trasa mamy już trochę więcej. W koncie CD AUDIO zapisano znaczną liczbę utworów, jest to trochę rocka, trochę techno i w ogóle taka fajna mieszanka. Wśród gier na PlayStation jest Test drive wyróżnia się tym, że trasy nie są w żaden sposób ograniczone. Możemy dowolnie ścigać zakręty,

stracić trasę i jedźmy na skróty - są to możliwości, o których marzy wielu fanów wyścigów samochodowych. Oczywiście niech nikt nie myśli, że możemy sobie po prostu objechać linię startu dookoła i mamy zakończone drugie - to by było przecież bez sensu. Dlatego też na trasie są zaznaczone CHECKPOINTY, które musimy przełotczyć aby



Test Drive: OFF-ROAD

nie kontynuować jazdy. W przeciwnym wypadku, to znaczy gdy ominie my taki Checkpoint, na ekranie poja-



womany (nie tylko w telewizji) jako samochód, dla którego nie ma miejsca na ziemi, którego by nie pokonać, nie pokonać wyjechać na byle jaki większy pagórek. Nie zniechęca to jednak grywalności gry, która jest wysoka. Może gra nie będzie wielkim przebojem, ale pograć na pewno warto.

Szafralla

Grafika	4
Muzyka	4
Grywalność	4



wi się szalka nakładająca nawrót nie naszego pojazdu. Gra się całkiem nieźle. W końcu są to samochody terenowe, a co za tym idzie nie trawie jest wiele przeszkód, takich jak pagórki, dziurki i inne. To co mnie zaśmieszyło to fakt, iż HUMMER nieka-

Gra Little Big Adventure ukazuje się na PC/Cela w roku 1994, więc już jakiś czas temu. Była jedyną grą, która została wydana na PC/Cela. Ten tekst ma na celu zrecen-



znowić, tworzącą nity nastroju muzykę. Nasz bohater, który ma na imię Twiween posiada cztery możliwości poruszania się. W zależności od potrzeby może walczyć, chodzić, biegać i nawet skakać się. Same

fabuła jest niefabowa i bardzo rozbudowana. Podczas gry podróżujemy po różnych wyspach, na których wszystkie postacie żyją własnym życiem. Z każdym możemy porozmawiać lub też pokłócić się z nim. Jedynym moim zdaniem, poważnym mankamentem jest fakt, iż niektóre postacie poruszają się jednym uderze-

niem załatw nam całą energię. Gra jest przygodówką z elementami zręcznościowymi, które są doskonale wyważone i przepięknie się z sobą. LBA jest trudna, lecz zabawa jest super. Mimo, że na PC/Cela ukazała się już trzy lata temu - to na PC/Cela grała się bardzo miło - świadczy to o niewątpliwie dużej grywalności. Polecam.

Szafralla

LittleBIG Adventure



Grafika	5
Muzyka	4
Grywalność	4



THE CROWN CITY OF ANGELES

Kody do Level

Pier: ▲▲▲▲▲▲▲
 Boar: ■■■■▲▲
 Tomb: ▲▲▲▲▲▲▲
 Grave: ■■■■▲▲
 Church: ▲▲▲▲▲▲
 Day's Dead: ■■■■▲▲
 Club: ▲▲▲▲▲▲
 Tower: ■■■■▲▲
 Borderland: ▲▲▲▲▲
 Grass: ■■■■▲▲

LOMAX

Kody do pułapek/trzech poziomów

1: ■■■■▲▲
 2: ■■■■▲▲
 3: ■■■■▲▲
 4: ■■■■▲▲
 5: ■■■■▲▲
 6: ■■■■▲▲
 7: ■■■■▲▲
 8: ■■■■▲▲
 9: ■■■■▲▲

10: ■■■■▲▲
 11: ■■■■▲▲
 12: ■■■■▲▲
 13: ■■■■▲▲
 14: ■■■■▲▲
 15: ■■■■▲▲
 16: ■■■■▲▲
 17: ■■■■▲▲
 18: ■■■■▲▲
 19: ■■■■▲▲
 20: ■■■■▲▲

TOTAL NBA 97

W menu „EXHIBITION GAME”

widzisz:

R1, L1, R1, L1, R2, L2

R2, L2

aby grać składowi ALL STAR

z roku 1995

R1

R1

R2, R2, L1

L2, L1, L2

aby grać składowi

ALL STAR

z roku 1996

Aby uzyskać te same menu

widzisz kolejno:

L1, R1, L1, R1, R1, R1, R1, R1

a następnie przytrzymaj klawisz

□, ▽, ▲, ■, naciskaj START

i w czasie wczytywania gry przytrzymaj

klawisz L1, R1, R1, ▽, ▽, ▽, ▽, ▽

REBEL ASSAULT 2

Easy: ■■■■▲▲

Medium: ■■■■▲▲

Hard: ■■■■▲▲

SOVIET STRIKE

Kody do Level

Level 1: WORSTCASE

Level 2: GRANDTHEFT

Level 3: GROZNEY

Level 4: CHERNOBYL

Level 5: CIVILWAR

0152

ELVISLIVES - nieskończona liczba życ

IAWOMAN - nieskończona liczba

broni

Niewiele jest gier, które potrafią przykuć człowieka na długie godziny do ekranu. Jedną z takich gier jest **RESIDENT EVIL**. Gra ta pomimo, że nie jest nowością, nie została ukończona przez wielu graczy. Być może jest to spowodowane 100% „nieśmielnością” gry. *Resident Evil* posiada swój niepowtarzalny, mroczny klimat, który może przerazić nawet osoby o mocnych nerwach. Aby grę odebrać tak jak to tego chcieli jej autorzy, należy grać w nocy przy zgaszonym świetle - efekt murowany. Pomieszczenia w grze są starannie dopracowane; tworzą, w połączeniu z rewelacyjną muzyką i efektami dźwiękowymi, atmosferę, której pozostanie w Waszej pamięci na długo. Poniżej zamieszczamy pełną solucję do gry.

Na początku gry należy dokonać wyboru bohatera zśród dwóch postaci (Jill i Chris). My, jak przystało na męzczyzny wybrałismy kobietę i poniższy opis dotyczy właśnie jej. W nawiasach kwadratowych znajdują się odno-

wród szybko do pomieszczenia z kominkiem, gdzie Twój partner unieszkodliwi goniącego Cię potwora (możesz zrobić to sam, ale szkodzi amunicji). Wróć do holu i przejdź pod schodami. BARRY da Ci wytrych (LOCKPICK) po



miejszczenie. Wróć do jadalni [2], umieść emblemat w miejsce drewnianego i otwórz się żagier odsłoni skrytkę, z której weź klucz (MANSION KEY). Wróć do holu i idź do wielkich drzwi po przeciwnej stronie [6]. Przesuń „schody” pod statuetą i weź mapę pierwszego poziomu (MAP OF THE 1st FLOOR). Skieruj się do pomieszczenia po lewej [7], strzel do ZOMBIE leżącego na ziemi i weź talerz do maszyny (INK RIBBONS). Wróć do pomieszczenia za statuetą i wejdź w drzwi po prawej [8]. Przejdź przez korytarz uważając na psy (w skrzyni pod ścianą znajdziesz amunicję). W następnym korytarzu, zaraz za drzwiami leży roślinka (GREEN HERB), która poprawi stan Twojej energii. Udać się do pomieszczenia po lewej [10], a następnie do salonu [11] i zdejmij za ścianą strzelbę (SHOTGUN). Wracając wpadniesz w tarapaty, z których wyciągnie Cię BARRY. Przejdź przez drzwi na przeciwko i wejdź w pierwsze drzwi po prawej [12]. Zabij ZOMBIE i wejdź do pokoju przy schodach [13]. W tym pokoju możesz zapławić stan gry, a w skrzyni leżącej w kącie możesz przechowywać rzeczy, które zajmują cenne

miejsce w Twojej kieszonce. Zestaw w niej nóż (COMBAT KNIFE) a weź nogocyzki z bronią. Wychodząc z pokoju podnieś chemikalia (CHEMICAL) leżące obok skrzyni. Wróć się po schodach i skieruj swe kroki do pokoju [2]. Zabierz z niego książkę (BOTANY BOOK), z której do-



śniki do map zamieszczonych obok. Warto zaznaczyć, że zapławienie gry jest ograniczone, można tego dokonać tylko na maszynach do pisania, które znajdują się w specjalnych pomieszczeniach (ilość serwów zależy od ilości taśm do maszyny, które można znaleźć w grze).

Po demie wprowadzającym w atmosferę gry, znajdujesz się w holu tajemniczej posesji [1]. Idź do jadalni [2], podejź do kominka i weź drewniany emblemat (EMBLEM). Wychodząc przez drzwi po prawej i idź w dół [3], zestrzelisz tam zastawiony przez ZOMBIE,

czyli rozdzielić się. Idź do miejsca gdzie społukał ZOMBIE [3], przeszkulił zwłoki i zabierz dwa magazynki do Beretty (CLIP). Idź do baru [4], przesuw szafę i zabierz nuty (MUSIC NOTES), których użyj na fortepianie. Otwórz się przejście do ukrytego pomieszczenia [5], złoty emblemat (GOLD EMBLEM). W jego drewniany, aby



wejdź tam i weź (GOLD EMBLEM) miejsce wiód otworzyć po-



RESIDENT Evil

wiesz

się, że roślinki zielone uzdra-
wiają, czerwone są neutralne, a nie-
bieskie uważają trucizny (POISON) z Twoje-
go ciała. Natomiast połączenie czerwonej z
zieloną tworzy super leczącą miksturę. Dojdź
do helu [3], gdzie BARRY da Ci amunicję

dziesięć się na
pierwszym piętrze [14]. Idź do drzwi obok
schodów [15], ujrzyś tam znaną służynię
wraz z Twoimi rzeczami oraz ukochaną ma-
szynę do pisania. Pod kółkiem jest taśma do

maszyny. Naalepnia
pomazaturę koryta-
rzem [16] i wejdź do
pomieszczenia z po-
głem tygrysa [17]. Weź
diament (BLUE JE-
WEL) w oko tygrysa a
złobdziesz „znak wie-
tru” (WIND CREST). Idź
do pomieszczenia z
fontanną [18], wrzuc
chemikalia do maszy-
ny a zabójcza roślina
umrze. Za fontanną



na BAZOOKI (ACID ROUNDS). Wejdź do drzwi
połóż [4] i uwadając na kraki zabierz BAZO-
OKĘ. Teraz udaj się na balkon nad jadalnią
[6], zabił ZOMBIE i zepchnij posąg na dół.
Zajdź do jadalni na parterze [2], zbadał jego
szczętliki a znajdziesz diament (BLUE JEWEL).
Wróc na górę [6] i wejdź do drzwi po prawej
[7]. Zabił ZOMBIE, zajdź po schodach a znaj-

znajdziesz klucz oraz kilka roślinek. W sy-
plalni [10] weź z kółka amunicję do pistole-
tu, następnie przygotuj BAZOOKĘ i zaciśnij
czytać pamiętnik leżący na biurku. Po zabi-
cia ZOMBIE weź amunicję z szafy. Za sple-
ni [20], którą
pomocy klucza
KEY) zabierz



etworzyz przy
(MANSION
amunicję. Idź

do pokoju
z obrzezani
[21] i pona-
dskaj je w
następują-
cej kolejno-
ści:

1. A New

Born Baby

2. An Infant
3. Lively Boy
4. Young Man
5. Tired Middle-Aged Man
6. Bold Looking Old Man,

a później nacisnąć przycisk w obrazie na koń-
cu korytarza. Weź „gwiazdny znak” (STAR
REST). Wróc do głównego holu, wejdź po
schodach i udaj się do zbrojowni [8]. Ustaw
posąg tak, aby zakrywały otwory wentyla-
cyjne i nacisnąć przycisk na środku podłogi.
Otworzy się gablota, z której podnieś „znak
słońca” (SUN CREST). Z syplalni [10], weź
zapalniczkę i amunicję, a z pokoju naprzeciw
[11] taśmę do maszyny. Nacisnąć przycisk za
obrazem, przesun almanach, a później szafę
- znajdziesz za nią naboje do BAZOOKI. Idź
do pokoju z kominkiem [12], używając zapal-
niczki rozpal kominek a ukaze się mapa dru-
giego piętra. Weź ją, idąc korytarzem [13] na-
potkasz rannego RICHARD'a, który potrze-
buje lekarstwa (SERUM) - znajdziesz je w spi-
żarni na parterze [15]. Gdy je doniesiesz be-



dzie już za późno, ale otrzymasz radio. Na-
stępnie udaj się do pokoju obok [14], zabij
ZOMBIE i idź dalej [15]. Zapali świeczniki, prze-
suń szafę i wejdź do ukrytego pomieszcze-
nia, tam z kredensu zabierz amunicję do BA-
ZOOKI oraz taśmę do maszyny. Przygotuj się
teraz na ostrą jatkę i wejdź do pokoju [16].
Kiedy pokonasz smoka, weź „znak księżycy”
(MOON CREST) oraz amunicję. Wyć na per-
lar, idź do holu [1] i wejdź przez drzwi na
dalejszym planie [24]. Znajdziesz tam amuni-
cję do broni, roślinki, taśmę do maszyny oraz
dwóch ZOMBIE. Teraz, mając już wszystkie
cztery znaki udaj się na korytarz [22], zastrzel
psa i włoś znaki w tablicę. Przejdź przez drzwi
do „garażu” [25] prześń schody pod półką
i weź korbę (CRANK). Wyjdź na zewnątrz i
ściągnij za ścianą mapę ogrodu (MAP OF
THE GARDEN). Przejdź przez bramkę do ba-

seru, i użyj korbę na kolumnie przy basenie.
Woda odpływie, a Ty przejdź basen na drugą
stronę. Tam bie-
gnij w lewo do
windy, uważając
na spadające z
drzew węże. Zjedź
na dół, zabij psy i
idź do bramy po
przeciwnej stronie.
Poruszaj się zgo-
dnie ze ścieżką aż
dojdiesz do
drzwi.

Idź do pokoju
po prawej [2] bę-
dziesz tu mógł za-
pisać stan gry, a także znaleźć trochę amuni-
cji oraz środków leczniczych. Wyjdź następ-
nie z pokoju i przepchnij
pośąg tak, aby przykrył
dziurę w podłodze. Przejdź
przez czerwone drzwi [3] i
zabij pojeźdź, które spadną
z sufitu. Zabierz magazynek
z nabojami oraz taśmę do
maszyny. Wejdź do pokoju
[4], z łóżka weź książkę
(RED BOOK) a

Wyciągnij korek z wan-
ny i zabierz klucz
(C ROOM KEY). Dojdź do holu [7], uważając



na osy zabierz klucz (DORMITORY KEY) z
biurka i szybko wybiegnij. Wejdź do pokoju
[6], znajdziesz tam mapę, oraz amunicję,
przejdź do łazienki [8] weź magazynek i wróć
do pokoju [8]. Odepchnij szafę tak, aby od-
słonić drabinkę. Zjedź na dół a następnie za-
pchnij trzy słupki do wody. Dojdiesz do
zaległego podziemia. Szybko biegnij w pra-
wo, skryć w lewo i wejdź w drzwi po lewej [4].
Znajdziesz tam dziwgnię, którą przełęcz aby
wypuścić wodę z podziemia. Idź teraz do po-
mościowania obok [5], weź magazynik z bro-
nią oraz drugi klucz (DORMITORY KEY) i wróć
na górę (po drabinie). Idź do pokoju [10] a





potem do łazienki (wzń naboje do BAZOOKI). Z biblioteczki stojącej w pokoju wzię książkę (V-JOLT REPORT), a na jej miejsce wstaw czerwoną (RED BOOK). Teraz przejdź przez pokój z osami [7] i podejź do drzwi od laboratorium [12]. Należy tutaj otworzyć zamek szafy (najlepiej ponaciśnąć guziczki aż wszystkie się zapalą). W środku, używając różnych odczynników, musisz wytworzyć środek chemiczny o nazwie V-Jolt. Postępuj według poniższych wskazówek...

1. Zabierz dwie butelki (BOTTLE). Jedną napełnij wodą (WATER) a drugą płynem (UMB NO.2) i połącz je razem aby otrzymać NP-003.

2. Pustą butelkę napełnij płynem (UMB NO.4) i połącz ją z NP-003 a otrzymasz UMB NO.7

3. Wzń jeszcze jedną butelkę, wlej do niej UMB NO.4 a do drugiej UMB NO.2, zmieszaj je aby otrzymać YELLOW-6

4. Połącz teraz UMB NO.7 z YELLOW-6 aby otrzymać UMB NO.13

5. Na koniec utwórz jeszcze raz NP-003 i zmieszaj go z UMB NO.13 - w ten sposób uzyskasz V-Jolt

Wróć teraz do podziemi i idź do pokoju [3], wylej miksturę (V-JOLT) na roślinę. Wróć

do pokoju [10], przejdź przez ukryte drzwi [13]. Zastaniesz tam drapieżną roślinę, którą musisz unicestwić (najlepiej z BAZOOKI). Podejź do kominka i wstążki (MANSION KEY). Wróć do posesji, ustróż się w BAZOOKI i zabij stworzy. Idź do salonu [36], podejź do biurka i zapal światło. Z szafki zabierz



książkę (DOOM BOOK 1). Zbierz książkę a zniejdiesz medalion (EAGLE MEDAL). Udej się do pokoju obok [12], a następnie, unajając na potwory, przejdź do pomieszczenia [24], zbierz amunicję, możesz tutaj także nagrać stan gry. Wejź po schodach na pierwsze piętro, zabij stworzy, idź w lewo i wejź do Pokoju [12]. Przejdź przez

ju obok [17]. Zagraj na pianinie a wtedy zaskakuje Cię wąż, kiedy zrobi dziurę w podłodze zabij go. Zbierz dziurę w podłodze a BARRY przyjdzie do Ciebie z liną. Zejź na dół i poczekaj aż BARRY przyniesie drugą linę. Po krótkiej sekwencji znów zejź na dół. Podejź do grobowca, nacisnij przycisk przy grobowcu i zejź po drabinie, zabij dwóch ZOMBIE, wzń naboje do strzelby i wejź do drzwi po drugiej stronie. Zabij dwa następne potwory i wejź do kuchni. Na podłodze leży ZOMBIE, który udeje trupa. Podejź do niego i strzelając w dół zabij go. Idź do windy i wejź na górę. Z pokoju [16] wzń baterie (BATTERY) oraz naboje do BAZOOKI. Wróć teraz do pokoju [13], wzń korbę (CRANK) i uzupełnij zapasy amunicji. Udej się do ogrodu, przejdź przez basen, zejź na dół

windę i podejź do drugiej windy. Tam zamontuj baterie. Nowo uruchomioną windę wejź na górę, idź do basenu, podnieś tam używając korby (CRANK) i tą samą windę zejź na dół. Zejź po drabinie (tam gdzie był wodospad. Wejź w drzwi po prawej, opaskuj tam BARRY'ego, który zapyta Cię o wspólną przeszłość korytarzy - zgódź się i pozwól aby on poszedł pierwszy. Idź w lewo,



PRESIDENT Evil c.d.

gdzie Twój kompan zabije stwor. Teraz Ty przejmiesz dowodzenie. Weź amunicję do BAZOOKI oraz lekarstwo (F. AID SPRAY), pamiętaj abyś miał jedno najsłabsze wełno w kieszeni. Idź do miejsca, w którym leży ENFICO, po jego śmierci zabierz magazynkę z bronią (jeśli masz wolne miejsce). Biegnij teraz do drabiny (którą tu zaszedłeś) zabierając po drodze drugą korbę (HEXAGONAL SHAPED CRANK). Nie wchodzi po drabinie tylko biegnij w prawo, gdzie stoi maszyna do pisania (napisaj zapłacz stan gry). Idź dalej w lewo, w miejscu gdzie jest dziura w ścianie użyj nowej korbki trzy razy. Przejdź przez drzwi. Podejdź do kuli i szybko uciekaj do drzwi. Idź do miejsca gdzie leżała kula a pojawi się pobór. Zabij go i wejdź w przejście, która powstała poprzez rozbić się kuli. Zabij pajękę, weź nóż (COMBAT KNIFE) i przy jego pomocy zniszcz pajęczynę na drzwiach (zrob to szybko, gdyż małe pajęczynki odbierają Ci cenną energię). Idź w lewo i otwórz drzwi, w pokoju tym znajdziesz maszynę do pisania oraz kilka żyłcodajnych roślin. Wyjdź z pokoju i idź do drzwi na końcu korytarza. Idź następnie w prawo i udyj trzy razy korbki

(HEXAGONAL CRANK) w odpowiednim miejscu. Wejdź w powstały korytarz, tam przechaj posag tak, aby po użyciu korbki (HEXAGONAL CRANK) ściana wysunęła go na środek pokoju. Ustaw teraz posag na zapadzi i z otwartej skrytki wyjmij kieszonkę (DOOM



BOOK 2), z kieszonki wyjmij medalion (WOLF MEDAL). Wyjdź z pomieszczenia i wejdź do windy znajdującej się na tym samym poziomie. Do fontanny, którą znajdziesz na górze, włóż odpowiednio medaliony a woda spłynie odkrywając tajne przejście. Zjeżdż na dół i zjeżdż po drabinie, zabij ZOMBIE i zwróć na dół. Idź w lewo do pokoju z komputerem [1] (nie BIE, bo i tak

wuj) więc go i zaloguj się jako JOHN a hasło podaj ADA. Otwórz drzwi na drugim poziomie (B2) używając hasła MOLE. Wróć schodami do góry i wejdź do nowego obszaru pomieszczenia. Tam otwórz panel na ścianie (PANEL) i wciśnij przycisk. Ze skrytki zabierz

kłucz (LAB KEY) i idź na dół, gdzie wejdź na korytarz [2]. Idź do pokoju na wprost [3], zabierz amunicję, roślinki i zapłacz gry. Wyjdź i idź w lewo do POWER ROOM [4], nie walcz tam z potworami ponieważ jest to marnowanie amunicji. Biegnij w prawo do terminala, więc go i uaktywnij windę. Następnie biegnij przez pomieszczenie obok [5] do pokoju z komputerem [6], tam uaktywnij komputer i więc zasilenie windy.

Wyjdź drogą, którą przyszedłeś na korytarz [2]. Wyjdź windą a spotkasz BARRY'ego. Po dłuższej sesji konwersacji dowiedz się prawdy. Zabij TYRANT'a (metodą jest strzał i ucieczka). Podejdź do BARRY'ego i razem idźcie w kierunku windy. Zapłacz stan gry i zabierz środki lecznicze oraz broń, UWAGA: zostaw jedno wolne miejsce na baterię. Wróć do drabiny, którą zaszedłeś - będzie tam BARRY. Wspólnie przejście przez drzwi i idźcie korytarzem,



wat baterię i umieść ją w windzie. Po ustaleniu planu działania BARRY zostanie na stra-



ży chroniąc Twoje „Tyły”. Wejdź do windy i jedź na górę. Po prawej stronie od wyjścia z windy znajdziesz flara, która po odpaleniu wskazuje miejsce twojego pobytu. Po kilku sekundach pojawi się helikopter. Jednocześnie zostanie zastakowany przez TYRANT'a. Nie możesz uciec przed nim za pomocą normalnej broni, biegaj więc po lądowisku i unikaj jego czołów aż do momentu, kiedy z helikoptera spadnie wyrzutnia rakiet. Zabierz ją, ułokuj się w dogodnym miejscu i wystrzał w powietrze.

THE END

Na tym kończy się Twoja przygoda. W grze występuje wiele lokacji, do których nie trzeba wchodzić aby ukończyć grę, jednak polecamy zbadać ich na własną rękę. „RESIDENT EVIL” można ukończyć na wiele sposobów - my przedstawiliśmy jedną z możliwości, resztę pozostawiamy Tobie. Na końcu gry ukazuje się cześć, w którym ukończyłeś grę - jeśli będzie on krótszy niż 3 godziny czeka Cię miła niespodzianka. To by było na tyle, do zobaczenia w „RESIDENT EVIL 2”, który wkrótce powinien się ukazać na rynku.

Szucha & Aju



SUKKODEN



Gra Sukkoden nie jest już może grą nową, lecz należy do klasyki gier Role-Playing. Wciąż pojawiają się nowi miłośnicy tego typu gier, którzy próbują własnymi siłami ukończyć grę. Na marginesie warto zaznaczyć, że starzy "wyjadacze" mają również problemy z doświadczeniem do końca w tego typu grach. My, wychodząc naprzeciw tym kłopotom, postanowiliśmy w każdym numerze przedstawić opisy do gry Role-Playing, aby ułatwić ukończenie gry. Ponizej znajdziecie opis taktyk, czarów oraz planującą z dwóch części opisy gry SUKKODEN, a w kolejnych numerach znajdziecie m.in. opisy do Legacy Of Kain, Vandal Hearts, Wild Arms (recenzja w tym numerze) i innych.

MAGIA

• zdolność magiczne uzyskuje się poprzez „zaklęciewanie” postaci odpowiedniego „RUNE” i odpowiedniego za dany typ magii. Instalacji tej do-



konuje się u specjalisty rezydującego w pomieszczeniu widocznym na zdjęciu powyżej. W świecie Sukkoden'a istnieje 27 podstawowych

FIRE RUNE

Flaming Arrows
FireStorm
Dancing Flames
Explosion
Final Flame (RAGE RUNE)

- prosty czar ognia, na pojedynczego wroga
- działa na wszystkich
- słupy ognia na wszystkich wrogów
- wielka eksplozja ognia, na wszystkich wrogów
- najniebezpieczny czar ognia, na wszystkich wrogów

WIND RUNE

Wind of Sleep
The Shredding
Healing Wind
Storm
Shining Wind (CYCLONE RUNE)

- utpienie przeciwników
- czar ofensywny, na pojedynczego wroga
- czar łączący pojedynczego członka grupy
- jak „The Shredding” ale na wszystkich wrogów
- zadawanie szkód wrogowi oraz leczenie własnej grupy

LIGHTNING RUNE

Angry Bow
Rain-Storm
Raging Bow
Ball of Lightning
Thunder God (THUNDER RUNE)

- pojedynczy piorun
- porażenie wszystkich wrogów piorunami
- silny ciot pioruna, na pojedynczego wroga
- bardzo silny piorun, na pojedynczego wroga
- „zamrażanie” wszystkich wrogów

SOUL WATER

Deadly Fingerlips
Black Shadow
Hell
Judgement

- natychmiastowa likwidacja jednego wroga
- atak na wszystkich wrogów
- natychmiastowa likwidacja wszystkich wrogów
- najniebezpieczny czar ofensywny, działa na jednego wroga

EARTH RUNE

Clay Guardian
Voice of Earth
Copper Flesh
Earthquake
Guardian of Earth (MOTHER EARTH RUNE)

- zdolność do uników, maksymalnie na trzy tury
- „przeżucie” wszystkich napastników
- całkowicie ochrona przed magią oraz atakiem fizycznym
- ławina kamieni spadająca na wszystkich wrogów
- funkcja niezmana

WATER RUNE

Drops of Kindness
Fog of Deception
Water of Kindness
Rain of Kindness
Mother Ocean (FLOWING RUNE)

- leczenie pojedynczego członka grupy
- magia uniemożliwiająca wrogom strzelanie
- przywrócenie części energii grupie
- przywrócenie większości energii
- pełna regeneracja sił

RESURRECTION RUNE

Scolding
Yell
Scream
Charm Arrow

- prosty czar ofensywny na pojedynczego wroga
- czar przywracający życie w walce
- czar leczący
- czar ofensywny na wszystkich wrogów

RUNEy OFENSYWNE

Hate Rune, Falcon Rune, Clone Rune, Boar Rune, Shrike Rune, Trick Rune

INNE RUNE'y

FIRE RUNE + EARTH RUNE
WIND RUNE + WATER RUNE
WIND RUNE + EARTH RUNE
FIRE RUNE + LIGHTING RUNE
WATER RUNE + LIGHTING RUNE
Champions Rune
Fortune Rune
Turtle Rune
Hazy Rune
Counter Rune
Sunbeam Rune
True Holy Rune
Killer Rune
Gale Rune
DoubleBeat Rune
Spark Run

- spadające z nieba piorące metory
- mocniejsza wersja Shining Wind
- deszcz giszów (na wszystkich)
- unia ognia i błyskawic niszczy wszystkich wrogów
- odbieranie energii wrogowi i przyzwanie jej grupie
- zapobiega atakom słabszych przeciwników
- podwójne ilości doświadczenia
- zapobiega anomalom (takim jak m.in. Poison)
- zmniejsza zdolność trafienia danej postaci przez wroga
- zwiększa czystość kontrataków
- powolna regeneracja energii
- szybkie poruszanie się po terenie (mapa)
- zwiększa szansę ataku krytycznego (Critical Hit)
- podwaja prędkość
- podwójny atak
- zmiana porządku ataku

“RUNE”ów oraz szeregu wywołujących się z nich mutacji. Niektóre “RUNE’y” mają ściśle magiczny charakter, objawiający się możliwością rzucającą jednego z czterech czarów, inne zaś posiadają jedną tylko, nadającą się do wykorzystania, właściwość. Ponadto przedstawiona została lista większości “RUNE”ów. Aby w czasie walki skorzystać z danego “RUNE’u” należy z menu komend wybrać opcję “RUNE”. Pojawi się wówczas tabela, z której wybierzemy jeden z czarów. Oddziaływanie niektórych “RUNE”ów uaktywnia się automatycznie, bez potrzeby jego wyboru (np. Hazy Rune albo Gale Rune). W przypadku “RUNE”ów magicznych obok nazwy czaru pojawia się również ilość dostępnej magii z danego poziomu. Im dalsza pozycja na liście, tym mniejsza ilość czarów do wykorzystania. Ilość ta zależy również od liczby punktów magii danej postaci - im wyższa, tym więcej dostępnych poziomów (do czterech) i więcej czarów z danego poziomu. UWAGA: niektóre postacie z gry mają na stałe “zaklęsielony” dany rodzaj “RUNE’u”, również niektóre z owych “RUNE”ów mogą zostać “zaklęsielone” tylko wybranym bohaterom.

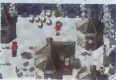
UNIE

Podczas walki można w menu komend zauważyć pozycję “Unite”. Najczęściej jest ona nieskrywana, dostępne staje się jedynie wówczas, gdy w drużynie znajdują się postacie mogące wykonać wspólny, jednoczesny atak. Ta forma walki jest często bardzo efektywna, gdyż owe wspólne ataki są zwykle silniejsze od sumy pojedynczych, a niektóre z nich oddziałują na wszystkie atakowane monstra. Ponadto zamieszczono listę “kombosów” powstałych ze wspólnych ataków danych bohaterów. Adnotacja “Single” oznacza, że atak jest wywołany na pojedynczego wroga, “Multiple” zaś to atak na wszystkich przeciwników. Czasem pojawia się w nawiasie litera “R” (Rient) oznaczającą, że po wykonaniu Unii niektóre postacie w niej uczestniczące muszą jedną rundę odpocząwać.

Str 7

Odczy	Nazwa Combata	Typ
Tai Ho + Yam Ka	Fisherman attack	Single (R)
Pahn + Grenio	Talonsen attack	Single
Pahn + Roinis	Beur'n'up attack	Single (R)
Pahn + Ellen + Morgan	Marital Arts	Multiple
Kiris + Sylvina		Multiple (R)
Kiris + Rubi		Multiple (R)
Kiris + Stallon		Multiple (R)
Kiris + Stallon + Sylvina		Multiple (R)
Kurorini + Gon	Cobolds attack	Single
Kurorini + Gon + Fu Su Lu	Cobolds + i attack	Single
Lepant + Ellen		Single
Lepant + Ellen + Leana	Lepant family attack	Single
Kai + X	Master's pupil attack	Multiple
Kai + Fukien + Lukan		Single
Gen + Kamadol		Single
Gen + Sarukia		Single
Fik + Grensard + Alan	Carpenters attack	Single
Hu + Tsangiar	Pristy Boys attack	Single
Mace + Mace + Meese + Mose		Single
Mace + Mace + Meese + Mose		Single
Mace + Mace + Meese + Mose		Single
Mace + Mace + Meese + Mose		Single
Mace + Mace + Meese + Mose		Single
Mace + Mace + Meese + Mose		Single
Kasuma + Kage + Funa	Ninja attack	Single
Kanek + Leonardo + Anj	Pirates attack	Single
Valkas + Sydonis	Bandits attack	Single (R)
Juppo + Meg	Thieves attack	Single (R)
Mika + Futch	Dragon Knights attack	Single

A więc rozpoczyna się przygoda. Ty i Twój tata, TEO, zostajecie wzwani przez króla BALBAROGA aby wykonać specjalną misję: Muszcie zbadać stan wojny, która toczy się na dalekim wschodzie. W czasie rozmowy TEO dostanie od króla szabie, kiedy ty staniiesz przed królem zapyta Cię, czy staniiesz w obronie królestwa, odpowiedz że tak - teraz rozpoczyna się prawdziwa gra. Idź po schodach na dół, kiedy tam będziesz TEO powie Ci, że KRAZE (jeden z doradców króla) będzie Twoim mentorem, idź do niego (pokój po lewej), a on powie Ci abyś przyniósł pieniądze. Wyjdź z komnaty, a TEO zaprowadzi Cię do domu. Powita was GREMIO, służący. Jest on jedną z Muzowych postaci w grze. Przejdź się po domu i spójnij się z brzoym podwalnym: PAMH, CLEG i TED. TED'a znajdziesz na piętrze, porozmawiaj z nim a następnie idź do swojego pokoju (drugie piętro - pierwszy pokój po lewej stronie). TED zapyta się tam, czy może się przyłączyć do Twojej wyprawy - odpowiedz że tak. Po krótkiej rozmowie pójdziecie na obiad, займі miejsce przy stole a wtedy zacznie się konwersacja, w której otrzymasz błogosławieństwo



was!

Przejdź się po mieście i poznaj rozmieszczenia budynków. Następnie idź do zamku i wejdź do komnaty KRAZE'a, opowie Ci on o wyspie, z której musisz przywieźć pewną rzeczą, którą posiada LEKNAAT. Po rozmowie KRAZE zapyta się Ciebie czy go uwieśzta słuchać i zada Ci pytanie, na które odpowiedz pierwszą z możliwych odpowiedzi. Następnie opowie Ci on o przewoźniku, który będzie czuwał na Ciebie. Wyjdź z zamku i idź w prawo - tam będzie przewoźnik i zostanie przetransportowany na wyspę.

Po wyładowaniu idź przez las. W pierwszym momencie spokasz LUC'a, który sprawdzi Twoje umiejętności walki. Kiedy go pokonasz, zabierze Cię do zamku. Idź po schodach na samą górę zamku i spójnij się z LEKNAAT'em. Idź ze nim do jego komnaty a dostaniesz to czego szukałeś. Wyjdź następnie z komnaty i porozmawiaj z przyrodnim LEKNAUT zwiastem wedy LUC'a, który teleportuje Cię do przewoźnika. Tym sposobem wrócisz z powrotem. Na miejscu idź do Ci następnie zadasz ka. Opuść mury wschód, dojdzie



TEO. Tak zakończy się dzień. Rano zostaniesz obudzony przez GREMIO, który przypomni Ci o tym, że musisz iść do zamku a następnie przyłączyć się do Twojej wyprawy. Zjedź na dół, spokasz tam PAMH'a i CLEG, którzy również przyłączą się do wyprawy. Gdy będziesz wychodził z mieszkania, spokasz TED'a, który także będzie z Tobą podróżował.

Przejdź się po mieście i znajdź kobietę, która oferuje grę hazardową - możesz u niej zarobić (lub stracić) trochę pieniędzy. Idź do budynku na końcu wioski, tam dostaniesz dodatkowe instrukcje. Opuść ROCKLAND i idź na wschód, aż dojdiesz do gór. W górach wejdź do jaskini i postaraj się jak najbardziej zwiększyć poziom doświadczenia. Chodząc po jaskiniach dojdiesz w końcu do wielkiego pejzaju, aby go pokonać musisz przeonać pierwsze starcie, a następnie TED użyje swoich czarów aby go pokonać. Po wyjściu z labiryntu czeka Cię duża wioska z wojownikami - po jej wygraniu wróc do ROCKLAND, idź



do budynku na końcu wioski, po drodze rozpraw się z żołnierzami molestującym dziewczę i idź zdać raport do budynku. Po rozmowie wróc do miasta GREMINSTER. Kiedy dojdiesz do miasta, KANON powie, że idź do KRAZE'a zdać raport (wiednie ze sobą TED'a), a Ty udaj się do swojego mieszkania. Po rozmowie w jaskini znajdź na dół - znajdziesz tam TED'a leżającego na ziemi. Pomóż mu, opowie Ci on



UZBROJENIE

HELMET		SHOES	
Bandann	a (+1) (50)	Wooden Shoes	(+1) (100)
HeadBand	(+2) (300)	Boots	(+3) (800)
Pointed hat	(+5) (1200)	Toe Shoes	(+9) (2800)
Half helmet	(+9) (3300)	Wing Boots	(+14) (10200)
Head gear	(+14) (8500)	Earth Boots	(+15) (22000)
Full helmet	(+20)		
Horned helmet	(+35)		
ARMOR		GLOVES	
Robe	(+1) (100)	Gloves	(+2) (300)
Tunic	(+2) (200)	Gauntlet	(+4) (1700)
Leather Coat	(+4) (700)	Silverlet	(+11) (7000)
Brass Armor	(+5) (1000)	Power Gloves (16) Power	(+15) (20000)
Guard Robe	(+7) (1700)	Goldlet	(+18)
Karate Uniform	(+10) (3000)		
Leather Armor	(+14) (5800)	COATS	
Half Armor	(+18) (8700)	Cape	(+2) (400)
Magic Robe	(+22) (15000)	Furcape	(+8) (2800)
Ninja Suit	(+28) (22000)	Cape of Darkness	(+13) (8500)
Dragon Armor	(+34) (37000)	Crimson Cape	(+21) (32000)
Full Armor	(+45) (57000)		
Master Robe	(+37)	ORAZ	
Takaki Wear	(+48) speed (+10)	Carrot (+3) (800)	
Master Garb	(+55) skill (+5)	Blue Ribbon	(+6) (1150)
Windspun Armor	(+63)	Feather	(+9) (4000)
		Silver Ring	(+11) (5500)
		Necklace	(+7) (1200)
		Silver Necklace	(+17) (8000)
		Gold Necklace	(+29)
		Leggings	(+2) (200)
		Shoulder pads	(+4) (2000)
		Emblem	(+6) (2700)
		Rose Brooch	(+13) (7000)
		Guard Ring	(+15) (8500)
		Power Ring	(+14) Power (+20) (14000)
		Speed Ring	(+13) Speed (+15)
		Star Earrings	(+8)
SHIELD			
Wooden Shield	(+2) (300)		
Steel Shield	(+13) (7300)		
Chaos Shield	(+27) (32000)		
Earth Shield	(+45)		
INNE			



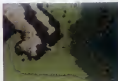
choesz się przyłączyć, odpowiedź że to przemyśleć i iść do wejścia. Spokasz tam samego rebelanta, który potrzebuje pomocy ODESSA'y. ODESSA spyta się Ciebie czy pomożesz - odpowiedź że tak. Tętnem zadaniem będzie uratowanie BALCUSA i SHODONA, iść do wsi ROCKLAND (jest na wschodzie), porzucić tam straszkę przed domem urzędnika. Wejść do domu i postać się dostać do więźniów, uwolnić ich i wyjść przed dom. Wróć do LENANCAMP; wejdź do podziemnego korytarza i porozmawiaj z ODESSA'y, zapyta Cię czy chciałbyś wziąć udział w następnej misji. Odpowiedz twierdząco a ODESSA przyłączy się, aby Ci towarzyszył. Opuść miasto, przejdź na drugą stronę rzeki i znajdź przejście między górami. Dojdziesz do hotelu, zgłoś się na propozycję właściciela (ten, odpuść w nim) i najaj się herbaty. Kiedy się obudzi porozmawiaj z KESLER'em a następnie kontynuuj wędrówkę przez góry. Dojdziesz do wioski SALADI. Wyraź pokój w hotelu, w czasie nocy wstań i porozmawiaj z ODESSA'y, a następnie iść spać. Wróć teraz do LENANCAMP i idź do hotelu, zapytaj, że coś jest nie tak. Zjedź do podziemi - uświadom sobie ODESSA'y, zjedź ją. Okazuje się, że ODESSA jest uwięziony i poprosi Cię abyś spełnił jej dwa życzenia: musisz dostarczyć pierścionek do jej brata oraz wrzucić jego zwłoki do rzeki. Po wrzuceniu ciała do wody wyjść z miasta i iść do głównej bramy (na poludnie). Po przejściu bramy i wyłączeniu niekulturowego zachowania GREMO'we porozmawiaj z handlarzem. Iść na południe. Wejść do wioski, pogadaj z mieszkańcami i podejść do schodów, pogadaj z facetem stojącym obok, a następnie wejść do domu. Porozmawiaj tam z dziewczyną i wróć do brzości koło schodów - okazuje się, że jest on poszukiwanym bratem ODESSA'y.

Na tym kończy się pierwszy cykl opisu. Próbuje kontynuować grę na własną rękę, jeśli się Wam nie powiedzie to w następnych numerach znajdziecie naszą opisy.

Aju



jedyną i pogadaj z VICTOR'em, a następnie iść w stronę drzwi, napotkasz żołnierzy - porozmawiaj z nimi. Kiedy wyjdziecie z hotelu iść za VICTOR'em i porozmawiaj z nim. Zaczeka Ci on swoją pomoc jeśli Ty mu też pomożesz - zaskaj mu. Wyjdź z miasta i iść na południe, dojrzech do miasta zwanego LENANCAMP, podejść się po nim. Znajdź hotel, wykup nocleg i kiedy będziesz chciał iść spać usłyszysz dźwięk odgłosy na korytarzu - to żołnierze, którzy przyszli po Ciebie. Ucieknij tajnym wyjściem pod zagarami, spotkasz tam ODESSA'y, która poprowadzi Cię przez korytarze, iść za nią, a spotkasz grupę rebelantów: VICTOR, FRICK, HUMFRY, SANCHEZ i ODESSA. Zostaniesz zapytany czy



Witamy w części poświęconej kontaktom z Czytelnikami zawierającej ogłoszenia redakcyjne, listy od czytelników itp. Na razie siłą rzeczy dział ten jest bardzo skromny ale z czasem, w zależności od potrzeby, wygospodarujemy więcej miejsca. Zależy nam bardzo aby dowiedzieć się jaka jest Twoja opinia o PSX EXTREME, więc jeśli masz jakieś swoje propozycje to zapraszamy do napisania listu na adres redakcji (patrz stopka). Czekamy na wszelkie uwagi, zwłaszcza te krytyczne, które pomogą nam ulepszać naszą gazetę. Na pewno wszystkie listy przeczytamy i postaramy się odpowiedzieć na nie bądź na łamach magazynu, bądź bezpośrednio.



Cały czas szukamy współpracowników, którzy pomogli by nam przy redagowaniu magazynu. Jeżeli jesteś zainteresowany to pisz na adres redakcji (z dopiskiem: WSPÓŁPRACA) lub wyślij e-mail'a na adres:

fenix@prtv.onet.pl



Pragniemy stworzyć listę najlepszych, najpopularniejszych gier na PSX'a w Polsce. Będzie to lista tworzona tylko i wyłącznie przez Czytelników. Zastanawialiśmy się nad stworzeniem wstępnej listy według typów redakcji, zrezygnowaliśmy jednak z tego pomysłu i pierwsze notowania rozpoczną się dopiero od następnego numeru, tak aby lista ta powstała tylko i wyłącznie według Waszych typów. Głosować można przysyłając do nas 3 (słownie trzy !) tytuły gier, które uważasz za bardzo dobre. Proszę wpisać je zaczynając od najlepszej, ta dostanie 3 punkty, następna 2 i ostatnia 1 punkt. Kolejność na liście będzie zależała oczywiście od ilości punktów jakie dana gra otrzyma. Wśród uczestników rozlosujemy nagrodę. Więcej szczegółów możecie spodziewać się w następnym numerze.

Redakcja

W następnym numerze

m.in.:

- Relacja z targów ECTS '97
 - Przegląd gier platformowych
- Syndicate Wars
 - Thunder Trucks
- Time Crisis
 - War Gods
- Street Fighter 3D
 - Speedster
 - Command & Conquer
 - Vandal Hearts - Solucja
- Resident Evil 2 + Director's Cut



PSX
EXTREME